ISSN 0104-1630

NADA MELHOR DO QUE CURTIR AS FÉRIAS COM OS MELHORES LANÇAMENTOS EM GAMES.

DESTAQUES 16 BITS

DONKEY KONG COUNTRY 3
Terceira parte do game mais vendido de todos os tempos, com gráficos tridimensionais e mais de 100 fases.
R$ 114,90

STREET FIGHTER ALPHA 2
Cart. de 32 Mega, com 18 lutadores. Tradução fiel da versão arcade. Somente para Super NES.
R$ 114,90

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
O jogo de luta mais esperado do ano. Inclui os 22 lutadores da versão arcade. Também para Genesis.
R$ 114,90

MARVEL SUPER HEROES
Todos os Super-Heróis e vilões reunidos num só game. Defenda a terra de Thanos e das forças do mal.
R$ 109,90

TOP 5 - 16 BITS

- FIFA Soccer '97 (SN/MD) [R$ 109.90]
- Sonic Blast 3D (MD) [R$ 109.90]
- Donkey Kong Land 2 (GB) [R$ 69.90]
- Super Mario RPG (SN) [R$ 109.90]
- Chrono Trigger (SN) [R$ 114.90]

PLAYSTATION

2x R$ 225,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):
Street Fighter Alpha 2; Formula One; Resident Evil; Mortal Kombat Trilogy; Tekken 2; Crash Bandicoot; FIFA Soccer '97; Ridge Racer Revolution; The Need For Speed; Tomb Raiders; Andretti Racing 97; King Of Fighters 95; ESPN 2 Xtreme; Dark Forces; Batman Forever Arcade; NBA Live '97; Re-Loaded (2); Power Slave; Burning Road; Star Wars: Rebel Assault 2; Arcade's Greatest Hits 2; Bubsy 3D; Destruction Derby 2; e muitos outros.

SATURN

2x R$ 220,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):
Street Fighter Alpha 2; King Of Fighters '95; Ultimate Mortal Kombat 3; FIFA Soccer '97; Worldwide Soccer 97; Sega Rally; Fighting Vipers; The Need For Speed; Formula 1 Challenge; Alien vs. Predator; Nights c/ Controle 3D [R$ 114.90]; Andretti Racing 97; Doom; X-Men Children; Night Warriors; VR Soccer; Tomb Raiders; Alien Trilogy; Mr. Bones; NBA Live '97; Arcade's Greatest Hits; Incredible Hulk 2; Power Slave; e muitos outros.

OFERTA ESPECIAL*: 1 CONSOLE + 1 GAME = 1 CONTROLE GRÁTIS

NINTENDO 64 AMERICANO

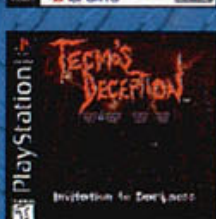
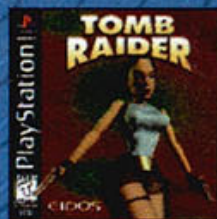
2x R$ 275,00

JOGOS JÁ DISPONÍVEIS:
Super Mario 64; Pilot Wings 64; Mortal Kombat Trilogy; Killer Instinct Gold; Wave Race; Wayne Gretzky 3D Hockey; Cruis'n USA; Star Wars: Shadows Of The Empire; NBA Hang Time.

LANÇAMENTOS DE JANEIRO:
Monster Dunk; Robotech Crystal Dreams; Turok: the Dinosaur Hunter [R$ 119,90 cada].

ACESSÓRIOS NINTENDO 64:
Controle Adicional (R$ 79,90)
Cartão de Memória (R$ 69,90)

TEMOS ACESSÓRIOS PARA 32 BITS

• NOVIDADES PSX •

- Marvel Super Heroes
- Lethal Enforcers 1 + 2
- War Gods
- Shining Sword (RPG)
- Herc's Adventures (LucasArts)
- Kumite: Fighters' Edge
- Wing Commander 4
- Super Motocross
- Tecmo's Deception (RPG)
- X-Men Children of the Atom

[R$ 89,90 cada]

NOVIDADES SAT •

- Marvel Super Heroes
- Daytona USA: Champ. Circuit
- Manx T.T.
- Sonic 3D Blast
- Goal Storm Soccer
- Herc's Adventures (LucasArts)
- Kumite: Fighters' Edge
- Killing Time
- Quake!
- Command & Conquer

R$ 89,90 cada

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

Preços de acordo com a legislação em vigor, qualquer alteração nas alíquotas de impostos será cobrada à parte. Preços válidos enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, Playstation e Nintendo 64 fornecidos no sistema NTSC. Nintendo é marca registrada da Playtronic Industrial Ltda. • * Ofertas válidas somente para compras efetuadas em conjunto. / ** Para consoles: frete incluído apenas para os estados de SP e RJ. • Pagamento em DI somente para cheques.

START

Verão Especial dos 16 Bits

No verão passado, quase não saíram jogos para 16 Bits. Este ano, as softwarehouses ficaram espertas e não vai faltar jogo de 16 Bits pra debulhar no Verão. Ação Games não podia deixar passar a oportunidade de fazer este Especial Mega & SNES, pois a galera merece. É quase um crime o ciclo desses dois consoles chegar ao fim, justo agora que Nintendo e Sega conseguem fazer obras-primas como Sonic 3D Blast e Donkey 3. Como sempre, caprichamos também nas dicas e jogos para PC, Saturno e Playstation. E preparamos um roteiro rápido de novidades pra curtir fora de casa. APROVEITE AS FÉRIAS, com um abraço,

da Equipe Ação Games

Nossa capa

Wolverine, em desenho original do game. Computação gráfica: Tadeu Cerqueira Pereira. Edição de Arte: João Ailton O. de Andrade. Criação da Equipe Ação Games

X-Salada 4

A galera pergunta e manda desenhos espertos dos personagens Marvel

Shots 6

Arcades e curtições para as férias e mais:

- ★ NetLink para Saturno
- ★ Resolvida a zica no Playstation
- ★ 3DO 64
- ★ MK4

Jogo Rápido 8

PC 30

PC Dicas 32

Dicas 34

MEGA & SNES NO CAPRICHO

Mega 23

SNES 16

MK Trilogy no Saturno?

Na edição nº 109, página 35, está escrito que esse game vai sair para o Saturno, mas até agora só vi para Playstation e Saturno!? Também gostaria de saber se Resident Evil sairá para o Saturno?

Fernando B. Levay
São José dos Campos, SP

Caro Fernando, parece que comemos bola. Até agora, não há confirmação de que o jogo vá mesmo sair para o Saturno. Até 1994, era mais fácil checar essas informações, pois havia duas feiras de videogame por ano nos Estados Unidos e nós cobríamos as duas. A partir de 95, passou a haver uma só e isso dificultou o processo. Quanto ao Resident Evil, há um boato de que deve sair para PC, mas não para Saturno.

Zica no Playstation

O Playstation já está há um bom tempo no Brasil, por que só agora vocês publicaram isso (matéria sobre o defeito no canhão de laser, ed.109)? Vocês deveriam ter alertado antes. Eu particularmente, me orientei pela Ação Games para adquirir um Playstation.

Mário Sérgio L. Bittencourt
São Paulo, SP

Caro Mário Sérgio, vamos ser honestos: a gente nunca recomenda, nem recomendou, que se comprasse o Playstation ou outro console. Bem, quanto ao alerta, fizemos apenas agora porque esse tipo de coisa é como engarrafamento no trânsito: demora até desengarrafar. Foi preciso muito tempo para que esse problema aparecesse de forma generalizada. Se você for cuidadoso com seu console (evitar pancadas ou sair com ele por aí), não terá problema ou vai demorar até ter. Alinhar esse canhão de laser custa, geralmente, em torno de R$100,00. Portanto, vale a pena ser cuidadoso.

Venom apavora
Desenho do Marcelo S. Sforzem, de São Paulo, SP

Chega de violência
Jago agarra a Orquídea Negra e Spinal paga um sapo. Arte de Rafael M. Teodoro, de Ribeirão Preto, SP

Wolverine não perdoa
Capricho sanguinário de Cleverson Corrêa, de Paranaguá, PR

Desafio "Tetris por quê?"

Pô, galera, essa pergunta foi difícil, curiosa e bem feita. E por falar em Tetris, vocês podiam fazer uma matéria com todos os filhotes do Tetris. Achei o Tetris Attack para SNES um jogo animal. Um jogão!

Thiago Rodrigues R.Reimao
Santos, SP

Caro Thiago, sua resposta veio muito tarde. Publicamos os nomes dos vencedores do desafio Tetris na edição nº 109 (Especial Ultimate MK3). Na nossa opinião, Tetris Attack é a melhor recriação já feita desse jogo.

Killer 80 Hits - SNES

Desde que vimos a edição de outubro, eu e meus colegas compramos e estamos tentando fazer os Ultras de 80 hits (em Killer Instinct - SNES) e, até agora, nada! O máximo que conseguimos foi que a Orchid desse o Ultra dela no Eyedol, com ele no chão. Mas quando ele se levantou, foi acertado por um Hit e morreu.

José Ricardo Z. Bossle
Itajaí, SC

Caro Zé Ricardo. Primeiro, é preciso deixar o Eyedol com um pouco mais de energia, para que ele sobreviva. Depois que você executou o Ultra da Orchid com o Eyedol no chão, quando ele se levantar, o jogador que controla o Eyedol deve segurar para trás dois segundos, para frente + Y, para quebrar o combo da Orchid. Aí, basta detonar os 80 Hits com o Eyedol. Garantimos que dá certo.

Animalities no UMK3

Como fazer o Mercy no UMK3 para Mega Drive? E como dar o Fatality do Reptile, em que ele joga ácido no inimigo?

Michel Aparecido O.Lucas
Guarulhos, SP

Caro Michel, não há nenhum problema em executar os Mercies: o cara fica cambaleando. O problema são os Animalities, que deveriam funcionar em seguida, mas sumiram do jogo (como explicamos na edição passada). Por fim, o comando correto para dar o Fatalitiy do ácido de Reptile é → → ↑ ↑ + BL, perto do rival. O comando saiu errado em nossa edição especial UMK3.

Anúncios

Queria saber se os anúncios que vocês colocam na revista são seguros?

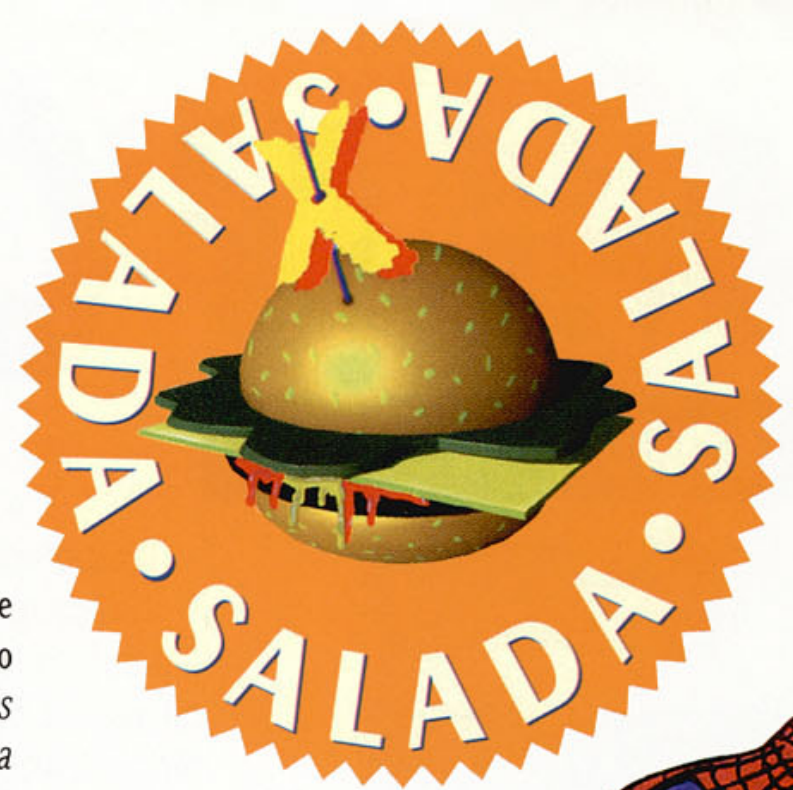
Felipe Henrique Wagner
Florianópolis, SC

Muito boa a sua pergunta, Felipe, pois há leitores que se confundem quanto a isso. A revista Ação Games não pode se responsabilizar pela qualidade de produtos e serviços oferecidos em anúncios publicitários. Isso é responsabilidade das empresas que anunciam.

Japonês desesperado!

Aqui no Japão divulgam as datas de lançamento para o Nintendo 64, mas nunca incluem Killer Instinct Gold, MK Trilogy, NBA Hang Time e outros que sairão nos States. Será que esses jogos não sairão para o console japonês? Por favor, digam que isso não é verdade!

Márcio Watanabe
Shizuoka-Ken, Japão

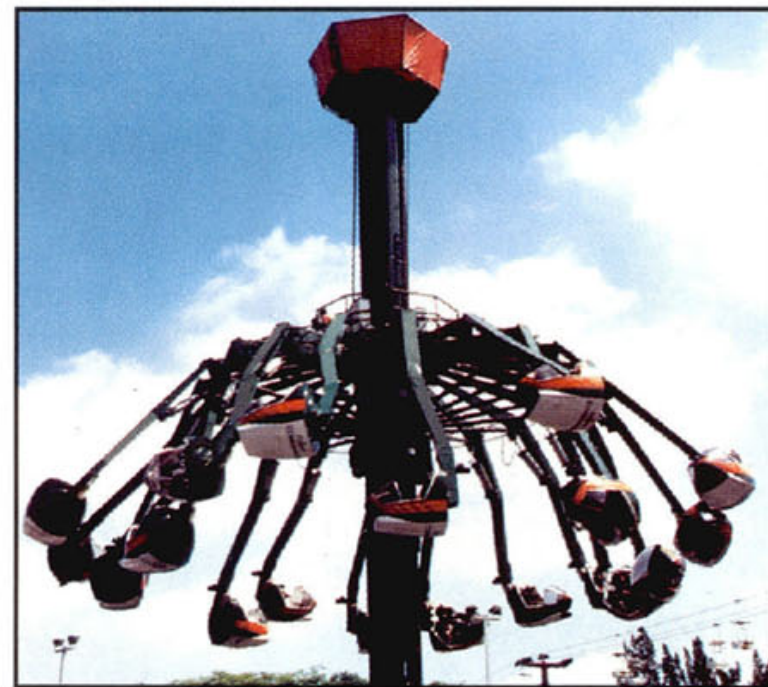
Caro Márcio, o fato de não aparecerem nas listas indica, pelo menos por enquanto, que a Nintendo ainda não decidiu lançar esses jogos no Japão, como havia avisado. Você sabe que não há problema em rodar os cartuchos americanos no console japonês, certo? O difícil vai ser consegui-los aí. Boa sorte!

O Aranha espreita
Desenho esperto do leitor Carlos Augusto S. Machado

SHOTS

OS ARCADES

Especial de Férias

Temporada de verão é aquela história que você já conhece: fliperamas lotados e cheios de novidades, na praia ou nos shoppings. E você não vai ficar de fora? Uma das maiores ondas será a nova máquina da SNK, a ***Neo Print.*** Você tira dezesseis fotecas adesivas, com alguns climas: sorvetes, retratos antigos e outros. A Neo Print é um sucesso estrondoso no Japão e o Brasil é o primeiro país do mundo a recebê-la. Em dezembro, vai rolar só em São Paulo e Rio, mas chega ao País inteiro ainda no verão. Em breve, a Neo Print fará fotos com emblemas dos dezoito maiores times do futebol brazuca.

Alpine Surfer. Agora você vai surfar na neve

Flight Commander: quando os braços giram, as cabines giram também e você ainda faz outras rotações. Você encara?

Loucas altitudes

Se você está no grupo dos que não podem saltar no Bungie Jump, tente o ***Flight Commander:*** ele tem 21 metros de altura e 20 braços mecânicos que levantam e sacodem cápsulas, onde você faz vários rodopios com um manche. Também vai rolar primeiro em São Paulo.

NETLINK

Saturno na Internet

A Tec Toy pôs à venda, em dezembro, o cartucho NetLink, um acessório modem, com velocidade de 28.800 BPS, para você navegar plenamente pela Internet, enviar e receber e-mails através de computadores provedores da Tec Toy. O acessório, com browser (software) próprio, vai custar R$ 299,00.

O NetLink tem uma ótima tecnologia, que permite ampliar os textos para ter uma boa leitura nos tevês comuns. Os problemas: não dá para dar download de programas e imagens e os demais preços são salgados: a assinatura mensal de R$ 28,00 dá direito a apenas 10 horas de navegação e cada hora a mais custará R$ 2,50.

NetLink: você pluga em cima do Saturno

ARCADE

MK4 poligonal

A nova versão do clássico sangrento será poligonal, segundo a revista norte-americana EGM. O Arcade deverá rodar 1 milhão de polígonos por segundo. Um espanto!

3DO

Panasonic + Capcom?

A poderosa Panasonic está se associando à Capcom. Como é proprietária dos direitos de uso da placa de 64 Bits do 3DO, a Panasonic estaria interessada na força da Capcom em jogos de luta para alicerçar um futuro 3DO 64 bits. É esperar para confirmar no que vai dar.

MASTER

MK3 em 8 Bits

A Tec Toy prometeu pôr nas lojas, em dezembro, sua versão de Mortal Kombat 3 para Master System. Até que o resultado ficou bom. Nós jogamos e gostamos. Mas olha lá galera: o visual está legal, mas a velocidade das lutas e Fatalities é lenta de doer.

BOA NOTÍCIA

Resolvida zica no Playstation

A Sony já pôs nas lojas de EUA e Japão lotes de Playstation com um novo canhão de laser, feito de alumínio em vez de plástico. Espera-se que a famosa zica do console suma de vez.

DO VERÃO

Você curte desde surfe na neve até vôos estratosféricos

Novos Arcades

Você também vai curtir novidades nos fliperamas. ***Virtua Fighter 3*** (Sega) ***Samurai Shodown 4*** (SNK), ***Street Fighter Zero 2 Alpha*** e ***Street Fighter Versus X-Men*** (Capcom) são os novos petardos de luta. Além deles, há bons lançamento rolando há pouco tempo. Confira:

Simuladores - ***Alpine Surfer*** (da Namco, simulador de surfe na neve), com telão de 50 polegadas; ***Wave Shark*** (jet sky da Konami), que permite link de duas máquinas; ***Manx TT*** (da Sega, moto interativa).

Luta - ***Star Gladiators*** (poligonal, da Capcom) e ***The King of Fighter's 96*** (Luta, da SNK).

Pinballs - ***Twister, Batman Forever e Safe Cracker.***

Samurai Shodown 4

X-Men Vs. Street Fighter

Samurai Shodown 4

O novo game da SNK traz o mesmo estilo de jogo da versão 3, mas todos os cenários foram melhorados e agora parecem pinturas. O game traz dois personagens inéditos, ambos bons lutadores. Três lutadores voltaram dos jogos anteriores: Jubei e Charlotte (das versões 1 e 2) e TanTan (do 1). Todos têm personalidade boa e má, a escolher. O jogo traz duas barras de energia, como o último Fatal Fury. Você pode detonar Combos de até 100 Hits e Fatalities sanguinários.

X-Men Vs S. Fighter

Todos os Street Fighters tiveram seus poderes aumentados para enfrentar os heróis Marvel e agora mandam magias que ocupam até a tela inteira. O jogo é bem semelhante ao de X-Men, mas com dois personagens por luta. Dá para atacar e defender ao mesmo tempo e detonar SuperCombos juntos. O sistema de Air Combos está no Arcade, mas a execução ficou muito mais difícil. Akuma marca presença como personagem secreto.

POWER

Para as softwarehouses Core Design e Eidos, pelo animalesco Tomb Raider, para Saturno, PST e PC. O game é um *MASSACRE* de competência!

E para Tec Toy, pelo lançamento do NetLink para o Saturno. Vai ser uma mão na roda pra galera que não têm PC plugado na Internet.

RESET

Para a Nintendo. Apenas cinco jogos saíram até o Natal para o Nintendo 64. É muito pouco, apesar de todos serem ótimos.

TOP TEN NACIONAL AÇÃO GAMES

Os games mais alugados no Brasil para consoles de 16 e 32 bits, entre 10 de novembro e 10 de dezembro

Overdose de MK: Ultimate continua disparado na frente, MK3 subiu para o sétimo (estava em décimo) e o Trilogy aparece pela primeira vez. As grandes novidades são o retorno de Super Mario RPG e a estréia triunfal de Fórmula 1. International 2, da Konami, volta a subir e mostra que não vai ser fácil tirá-lo da lista.

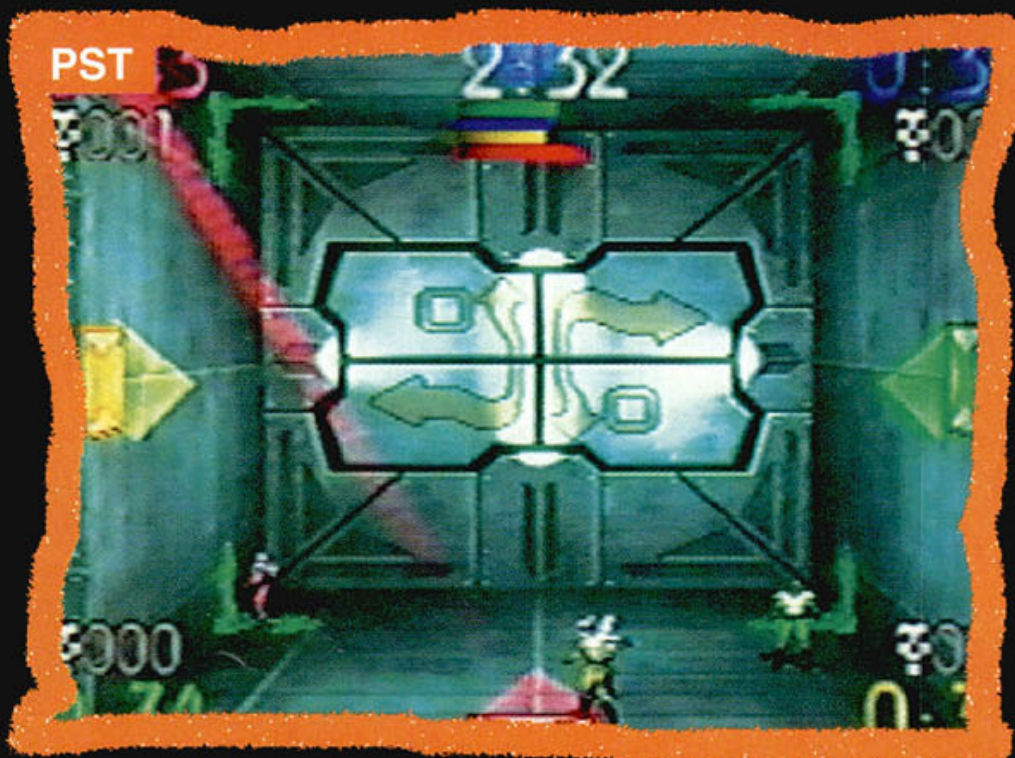
1º - **Ultimate MK3** - SNES/Mega/SAT
2º - **Fórmula 1** - PST
3º - **International Superstar Soccer 2** - SNES
4º - **Fifa Soccer 96** - Mega/SNES/SAT/PST
5º - **Street Fighter Zero 2** - PST/SAT/SNES
6º - **Andretti Racing** - PST
7º - **Mortal Kombat 3** - Mega/SNES/PST
8º - **Resident Evil** - PST
9º - **Super Mario RPG** - SNES
10º - **MK Trilogy** - PST/N64

Locadoras participantes:

Brasília - Game Over Vídeo Locadora. Tel. (061) 273 9083
Curitiba - Vídeo Teca. Tel. (041) 262 7581/ 9583
Porto Alegre - Espaço Vídeo. Tel. (051) 226 7980
Rio de Janeiro - Game Palace. Tel. (021) 430 7146
Salvador - Kombat Games. Tel. (071) 240 2145
São Paulo - ProGames Móoca. Tel. (011) 591 0039

jogo RÁPIDO

Novidades que aparecem sem pedir licença. A gente faz uma avaliação inicial, você decide!

Blaster Chamber

Ação, da Activision, 1 a 4 Jogadores. Usa Memory Card - Jogo inovador e original: seu objetivo é apenas fazer pontos jogando uma bola de energia nas pirâmides. Mas se bobear, você explode. Ótimo desafio e boa diversão jogando em turma. Nota 8,0

Jetmoto

Corrida de JetSki, da Sony, 1 ou 2 Jogadores - Para quem curte velocidade com um bom desafio e lindas gatas pilotando jetskis, tudo ao som de Surf Music. Cool! Os gráficos poderiam ser melhores mas a jogabilidade ajuda muito. Nota 8,5

Pitball

Basquete futurista, da Accolade, 1 a 4 Jogadores - Um basquete zoado, em que aliens e robôs encestam bolas de energia em cenários alucinados. Visual 3D, com rotação e zoons. No conjunto, ficou fraco, mas jogando em grupo até que diverte. Nota 7,0

Iron Man - X-O

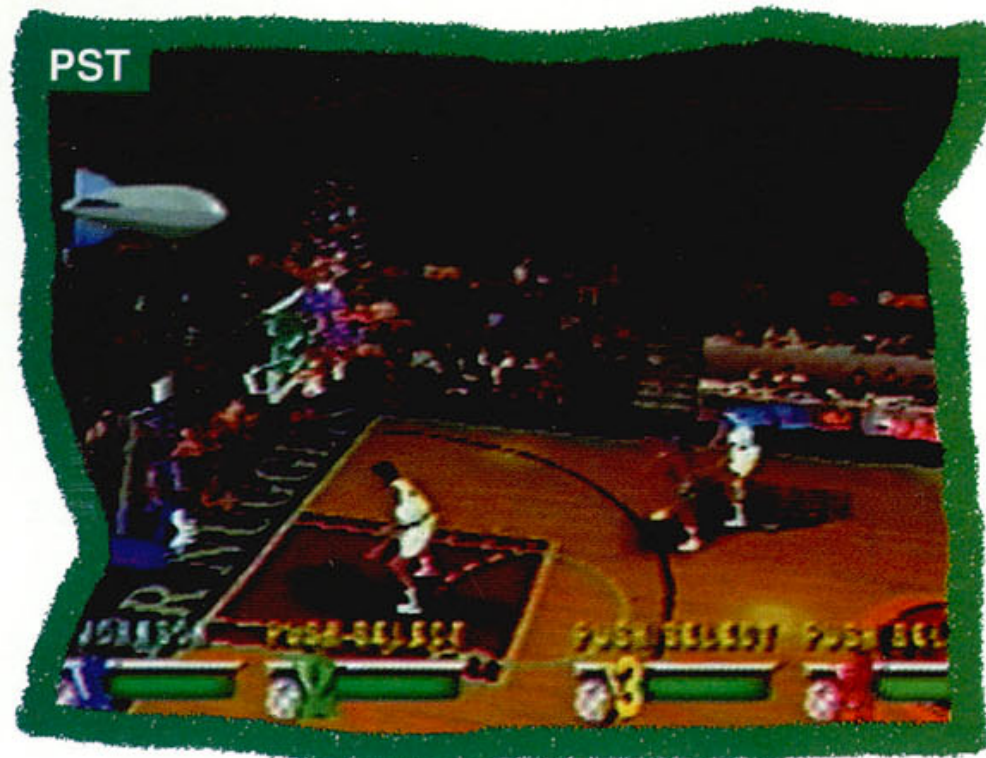
Ação, da Acclaim, 1 ou 2 Jogadores. Lançamento Nacional Tec Toy - Mais X-Men. Desta vez é o Homem de Ferro quem sai detonando, além de um superandróide. Game de plataforma, visual 2D com toques tridimensionais, que não chega a empolgar. O som é rock pauleira e mereceria uma nota 10, à parte. Nota 7,5

Virtual On

Luta de robôs, da Sega, 1 ou 2 jogadores *- Boa adaptação do novo Arcade, em gráficos e jogabilidade. Permite o uso do manche duplo. O problema é que, jogando a dois, a tela se divide verticalmente, o que destruiu a perspectiva dos ambientes em 3D.* Nota 8,0

Twisted Metal 2

Corrida/Tiro, da Sony, 1 ou 2 jogadores *- Quem alucinou com a versão anterior vai babar. Twisted 2 traz oito novas áreas mundiais de batalha, incluindo o nosso amado Brasil. Você escolhe entre doze carros envenenados e sai atirando feito vaca-louca, aproveitando as áreas secretas e teletransportadores que encontrar.* Nota 7,0

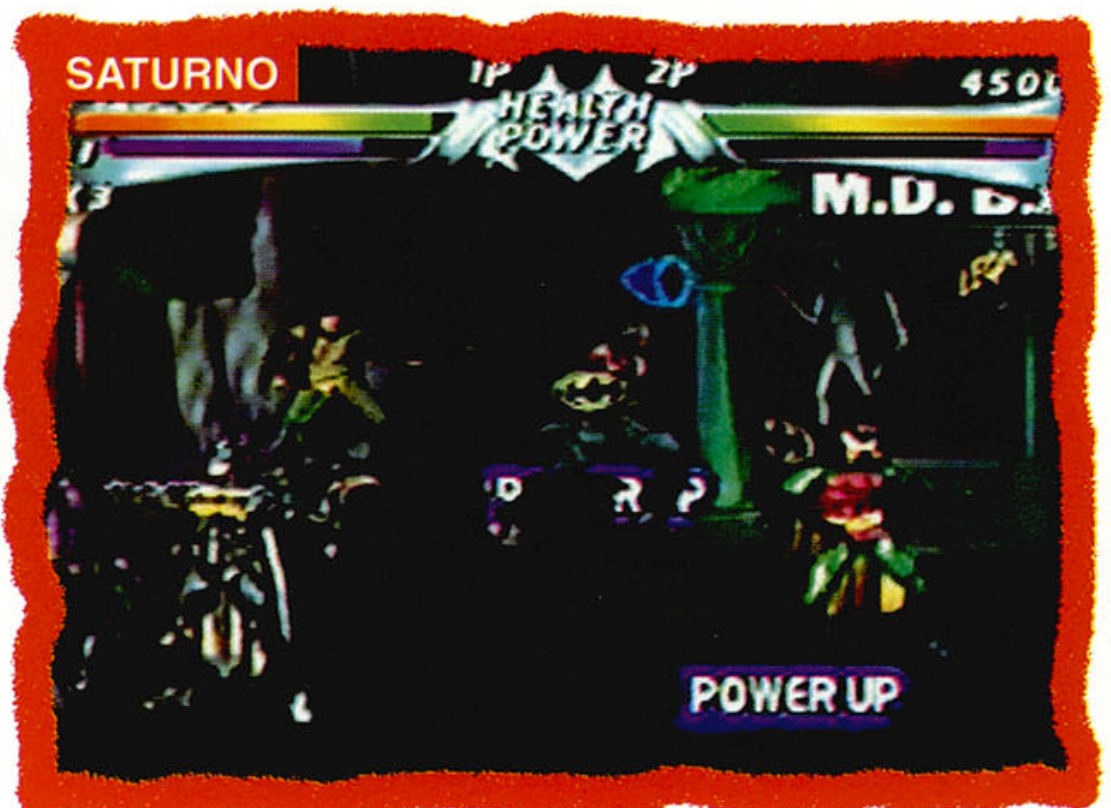
NBA JAM Extreme

Esporte/Basquete, da Acclaim, 1 ou 2 jogadores *- Esta versão não ficou tão animalesca quanto o Arcade, mas diverte. Gráficos legais e todos os times da Liga para você escolher suas duplas e sair encestando. Tem Mortal de costas, bolas-tijolo, enterradas de cinema e até faísca saindo dos pés.* Nota 7,0

Disruptor

Tiro/3D, da Universal Interactive, 1 Jogador *- Você atira como um alucinado em treze missões, detonando robôs e até insetos. Gráficos 3D, desafio crescente e som de primeira. Especial para os fãs da série Doom.* Nota 8,5

Dare Devil Derby 3D

Corrida, da Mindscape, 1 jogador *- Um game nada tradicional, em que seu veículo muda a cada corrida. Há provas espaciais, submarinas, de zeppelin, mono rail, lancha e carro, com várias opções de pilotos. Gráficos 3D bem feitos, som animado e desafio moderado dão o toque final.* Nota 8,0

Batman Forever Arcade

Luta, da Acclaim, 1 ou 2 jogadores *- Se você curtiu o Arcade, vai gostar. Game de scroll lateral, com boa jogabilidade, muitos efeitos visuais e rock'n'roll caprichado. Mas muito da beleza visual do Arcade se perdeu no CD.* Nota 7,5.

jogo RÁPIDO

Pandemonium

Aventura, da Crystal Dynamics, 1 jogador *- Na linha de Crash Bandicoot, é um ótimo game com visual 3D falso, mas muito bom (como o de Nights de Saturno). É possível jogar a dois, controlando uma menina e um bobo da corte. Gráficos de primeira linha, com animações perfeitas, trilha sonora ótima e jogabilidade arrasadora.* Nota 9,0

Killer Instinct Gold

Luta, da Nintendo, 1 ou 2 jogadores *- O primeiro game de porrada do Nintendo 64 agrada pela ótima jogabilidade e decepciona pelos gráficos. Os cenários estão mal texturizados e, na hora dos golpes finais, a tela escurece de forma irritante. As animações também ficaram meia-boca. Pelo menos, o game traz um modo de treino, para aprender os comandos.* Nota 8,0

Steel Harbinger

Ação/Tiro, da Mindscape, 1 jogador *- A velha história de Aliens que invadem o corpo de humanos. A novidade fica por conta da protagonista, uma loirinha sensual que não economiza tiros. Os personagens são digitalizados, mas os gráficos ficaram apenas razoáveis.* Vale um 7,5

Cruisin' USA

Corrida, da Nintendo, 1 jogador *- Curtir uma estrada com o pé-no-fundo é o astral do cartucho. A jogabilidade está animal mesmo, melhor até que a do Arcade, com respostas rápidas e precisas. O visual também está legal, mas a Nintendo não conseguiu, neste game, eliminar aquela sensação de que os gráficos são construídos conforme você joga.* Nota 8,5

Perfect Weapon

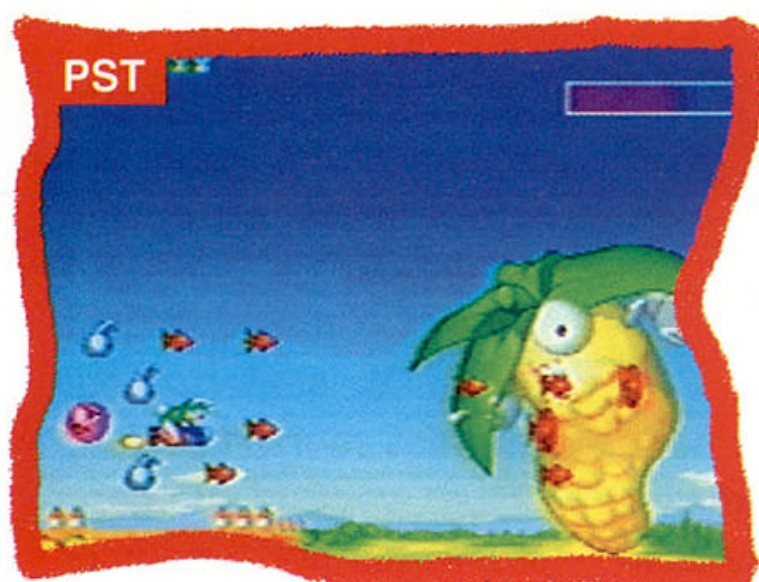
Ação/Luta, da ASC Interactive, 1 jogador *- O game mistura elementos de ação com porradaria, mais ou menos como no Arcade Die Hard. Você também terá que recolher alguns itens no seu percurso. Os sons e gráficos ficaram apenas medianos.* Nota 8,0

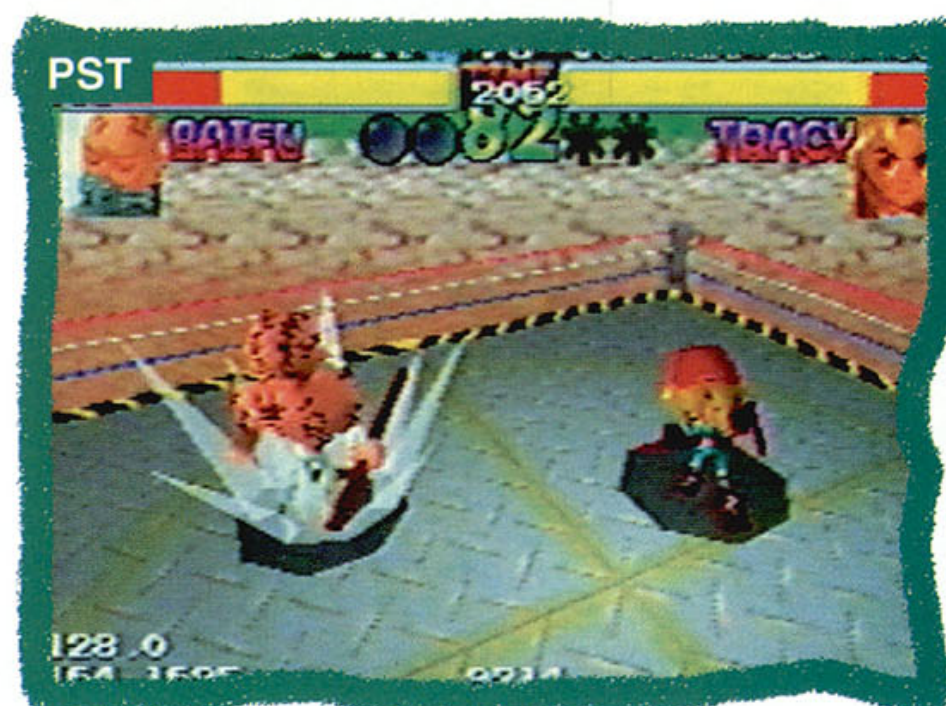
Tomb Raider

Adventure, da Eidos, 1 jogador - *Jogaço com gráficos poligonais excepcionais, num esquema que lembra Resident Evil. Os sons e a movimentação dos personagens também são ótimos e você controla Lara, uma gata exploradora que está atrás de civilizações perdidas.* Nota 9,0

Blood Omer - Legacy of Kain

Adventure/RPG, da Cristal Dynamics, 1 Jogador, usa Memory Card - *Adventure de vampirismo, com gráficos e efeitos sonoros apavorantes e legais. Você se transforma em morcego, lobo e outros bichos e suga o sangue das vítimas até a última gota. A jogabilidade dá para o gasto.* Nota 8,0

Sex Parodius

Espacial/Tiro, da Konami, 1 ou 2 Jogadores - *Esta já é quarta geração de games da série Parodius. Os gráficos ficaram apenas legais, mas você é brindado com fotos de lindas garotas e a trilha sonora é dez! Diversão garantida para quem curte game de nave.* Nota 8,0

Tohshinden Kids

Luta, da Takara, 1 ou 2 jogadores - *Indicado para a garotada mais nova, este CD japonês é garantia de diversão. O clima é relax, com personagens simpáticos e os efeitos sonoros lembram os dos desenhos animados.* Nota 7,5

Blazing Dragons

Adventure, da Crystal Dynamics, 1 jogador, CD americano - *Um adventure legal e bem-humorado, com jogabilidade point-and-click. O dragão Flicker, criação do grupo inglês Monty Phyton, deseja se tornar cavaleiro da Távola Quadrada e se casar com a princesa. Gráficos ótimos. Exige bom ouvido para o inglês britânico.* Nota 8,5

Destruction Derby 2

Corrida de destruição, da Psygnosis, 1 Jogador - *Ideal para curtir depois de um engarrafamento. São três tipos de corrida de batidas de carros. A melhor delas, a Destruction, pode rolar com até dez jogadores alternados. Gráficos bem definidos e rock pesado no CD.* Vale um 8,0

MARVEL SUPER HEROES A GUERRA DAS

War of the Gems chega aos cartuchos com diferenças em relação ao Arcade. Pra começar, é um game de ação e luta e não apenas de luta. No Arcade, Thanus era o grande vilão. O Titã estava de posse da Manopla do Poder, uma luva decorada com as Jóias do Infinito. Com ela, ele se transformou em um semideus e pretendia destruir metade do universo.

No SNES a história é mais completa e fiel à saga: depois que os Heróis da Terra derrotam Thanus, eles deixam a Manopla do Poder com Adam Warlock, para que a proteja. Ele também resolve se transformar num semideus, mas nessa metamorfose seu ego é dividido em duas partes: a parte boa, Adam Warlock, e a parte ruim, que dá origem ao ser chamado Magus. Para saber mais, leia a saga Guerra Infinita, da editora Abril Jovem.

Comparável a um 32 Bits

War of the Gems pode ser considerado um dos melhores games de ação de 96, mesmo em comparação com os de 32 bits. O jogo traz gráficos tão bons que até parecem de um console mais sofisticado. Todos os personagens são grandes e bem definidos na tela. A jogabilidade é precisa e o desafio é estimulante na medida certa. Não é muito fácil, nem muito difícil.

Explore seus heróis

Você escolhe entre cinco personagens, cada um com personalidade e poderes diferentes. Quando o escolhido é derrotado, não pode mais ser selecionado. Se todos morrem, rola o Game Over. O jogo fornece passwords por desempenho (damos uma série completa) e ainda uma sala para conhecer e treinar as habilidades de seus heróis.

WAR OF THE GEMS

MARVEL SUPER HEROES

SNES, Ação/Luta, da Capcom, 1 jogador. Já nas prateleiras.

9,5 Bola dentro! Gráficos, sons, jogabilidade e desafio nas medidas certas, com melhorias na adaptação.

ITENS VALIOSOS

Eles ajudam a completar o jogo. Confira o que valem:

Cápsulas azuis - Recuperam a energia dos heróis na tela de seleção.

Cápsulas vermelhas - Recuperam a energia na fase.

Item R - É o Recover, que ressuscita seu personagem.

Item G - Aparece num quadrado e aciona os poderes especiais do seu personagem. Mas só funciona quando você usa pelo menos uma Jóia.

JÓIAS

Um jogaço! A saga da jóias chega aos consoles, mais fiel aos gibis do que o próprio Arcade

O PODER DAS JÓIAS

Seis dos onze chefes do cart fornecem Jóias do Infinito, quando derrotados. Cada Jóia aumenta a habilidade de seu personagem e possibilita usar o poder. Lembre-se: só dá para usar o poder quando você possui uma Jóia.

Vermelha-Time (tempo) - Dá agilidade

Púrpura-Power (força) - Força

Verde-Soul- (alma) - Dobra sua barra de energia

Amarela-Reality (realidade) - Força e percepção

Rosa-Space- (espaço) - Poder do pulo

Azul-Mind- (mente) - Está em poder de Thanus

PERSONAGENS E GOLPES

Como no Arcade, o game tem Combos, golpes especiais e Air-Combos (estes funcionam apenas para alguns personagens). Para acionar o poder dos personagens você deve estar usando uma Jóia e acionar o item G. O comando é o mesmo para todos: ↓ → ↑ + Y.

Para dar os combos, basta acertar várias vezes o inimigo no chão ou no ar (para os Air-Combos). Hulk não tem Combos. Homem de Ferro e Capitão América executam os dois tipos e Wolverine e Homem-Aranha apenas os terrestres.

Wolverine

É equilibrado em agilidade e força. Pode escalar as paredes com suas garras.

Dash - → → + Y
Dragon Punch - → ↓ ↘ + Y
Fly - No ar, ↓ + Y

Homem-Aranha

Veloz e muito ágil, seu Combo é bem eficaz.

Teia - ↓ ↘ → + Y, paralisa os inimigos temporariamente
Teia no teto - ↑ ↑ + Y
Deep - Na teia, ↓ + Y

Homem de Ferro

Indicado para fases com inimigos aéreos, perfeitos para os Air-Combos.

Raio - ↓ ↘ → + Y
Dragon Punch - ↓ ↑ + Y
Air Dash - No ar, → → + Y

Capitão América

Equilibrado em velocidade e força, ambas regulares. É eficiente com inimigos aéreos.

Escudo para a Frente - → → + Y
Escudo para Cima - ↑ ↑ + Y
Escudo para Baixo - ↓ ↓ + Y
Dash - ↓ ↘ → + Y

Hulk

Extremamente forte, mas muito lento.

Dash - → → + Y
Dragon Punch - → ↓ ↘ + Y

PASSWORDS

1 - QG494 LA2B9
2 - XN4RL LA3AT
3 - Q45RL L64A3
4 - XLJBJ C647M
5 - T8NFL C64AT
6 - TUPFL C5MKS
7 - XLRGL C5MDK

SNES - A GUERRA DAS JÓIAS

Aqui você verá os momentos mais críticos e os melhores personagens para cada fase.

Alaska

Vá com o Homem-Aranha. Detonando o Sasquatch, você ganha a primeira Jóia

Castelo do Dr. Doom

Wolverine se sai melhor nesta. Acerte os robôs no início da fase e vá por cima. Enfrente Dr. Doom e ganhe a segunda Jóia

Amazônia

Detone com o América. Destrua as câmeras rapidamente para interromper o aparecimento de inimigos

Aquário

Homem de Ferro deve levar os Bad Boys para o topo. Cuidado para não se encurralar

Magus

Siga com o Aranha. Para detonar a máquina central, fique na plataforma e bata apenas quando ela não soltar raios

Asteróides

O Homem de Ferro encara o inimigo final, Black Heart. Ele vale outra Jóia

Monte Vesúvio

Hulk é o melhor. Fique derrubando o Surfista-Prateado para faturar itens

Egito

Um golpe especial do Capitão América basta para fritar o Hulk maligno

Arizona

Escolha o Homem de Ferro. Só o Poder consegue derrotar o demolidor

Fase Final

Lute com o Aranha para derrotar Nebula. A luta acontece onde Thanus construiu um tributo à deusa Morte

Depois de derrotar Nebula, escolha o seu herói para enfrentar o poderoso Thanus. Aí você pega a última Jóia e curte o final do game

Tão animal quanto Street Alpha 2 para Arcade

S. FIGHTER ALPHA 2

Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

9,0 Um game de luta bem elaborado, com gráficos acima da média para o SNES e jogabilidade comparável ao Arcade.

A galera que estava com saudades dos Hadoukens e Shouriukens pode estalar os dedos. A versão em cartucho de SFA2 está realmente infernal, com ótimos cenários e boa jogabilidade. O game só ficou devendo um pouco no som e para ter uma boa velocidade de luta é preciso jogar no Modo Turbo 2.

Visual legal

O grande trunfo da versão Alpha 2, o visual do game, foi bem preservado. A apresentação, por exemplo, ficou idêntica à do original. Quanto aos cenários, faltaram aqueles elementos que se movimentavam toda vez que um golpe especial era executado e alguns detalhes, como o pessoal que aparecia fazendo xixi na tela do Birdie. Uma mancada inexplicável é a demora do jogo para carregar cada luta na tela, já que não se trata de um CD.

Animação do Charlie: a apresentação ficou igual à do Arcade

Dan executa seu falso especial

Os Feras e os Truques

Todos os personagens estão presentes e com os golpes do Arcade. Você tem até mesmo aquele golpe especial "falso" do Dan. Mas a única dica que funcionou até agora foi a da Chun-li com as roupas da versão Turbo. As outras como a do Devil Ryu, Devil Akuma e cenários secretos ainda não foram confirmadas.

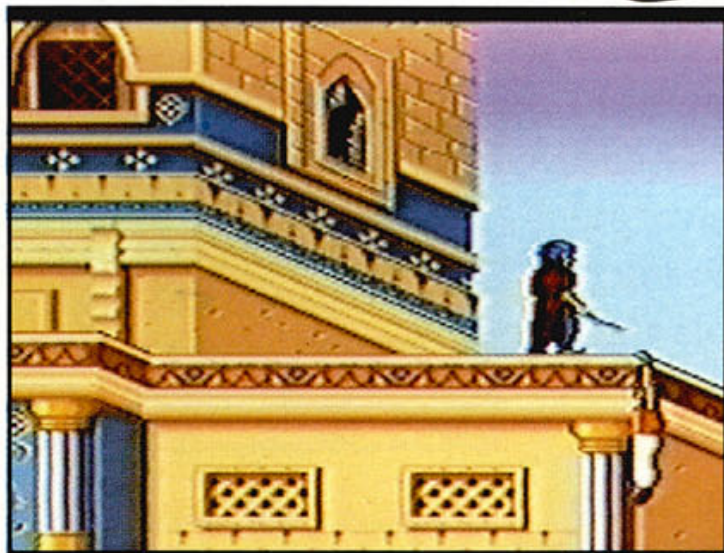
Chun-li com a roupa nova (à esq.) e com a do Street Fighter Turbo

Ryu Vs Ken em sua luta interminável

Dhalsim enfrenta Sakura sobre uma plataforma, que se move como no Arcade. Apenas alguns detalhes ficaram de fora

Príncipe da Pérsia 2

A série Prince of Persia é um clássico de PC e a versão 2 demorou para chegar ao SNES. O cartucho é igual ao original mas as animações viraram slides. São 73 minutos para detonar as quinze fases, com "save" através de passwords.

Como sempre, você vai ter de caprichar nos pulos ao correr (aperte o botão antes da beirada dos abismos), ou usar o jeito mais lento: Pulo + → e, no ar, ↑. Você pode quebrar as placas que tremem para abrir novas passagens. Basta parar em cima, apertando ↑ para não cair. Para tentar abrir um buraco no teto, pule contra ele três vezes.

O velho comando: para não cair, segure o Direcional para cima durante os pulos

Resolva o puzzle para entrar na caverna. Pise somente nos blocos lisos e mude rápido. Deixe o do símbolo por último

PRINCE OF PERSIA 2

SNES, Estratégia, da Titus, 1 jogador. Já nas prateleiras.

7,0 Adaptação somente aceitável do clássico de PC. Não apresenta novidades e o visual e as músicas apenas dão para o gasto. O jogo vale pelo desafio de terminar quinze fases em 73 minutos .

UMA AVALANCHE

Nós já vimos Kirby em várias aventuras para videogames de 8 e 16 Bits e logo veremos uma para o Nintendo 64. Desta vez, a Nintendo trabalhou junto com a Halken e colocou nosso pequeno herói em nove aventuras, num único cartucho. Os jogos são do tipo aventura, com toques de ação e quebra-cabeças. Como os comandos não mudam de um jogo para outro, fica fácil memorizar e jogar.

Todos os games podem ser jogados a dois, para acionar o segundo jogador você precisa criar um ajudante. Com o ajudante na tela é só mexer no Direcional do segundo controle e bingo! O cart traz bateria para salvar até três jogos. Quando inicia um novo game, rola uma tela que explica os comandos e o esquema do jogo escolhido. No inicio são 6 jogos para detonar e, vencendo estes, tem direito a mais três.

Depois de vencer todas as fases, sua tela de seleção fica cheia de jogos

Capture o inimigo e aperte o botão A para usar sua técnica, apertando A novamente você cria um ajudante

Comandos Básicos

Y - Captura o inimigo ou solta estrela
B - Pula.
B várias vezes - Voa
B várias vezes + Y - Solta nuvem.
A - Com o inimigo capturado, copia sua habilidade, quando estiver transformado, cria um ajudante.
X - Funciona só no Milkway Wishes. Quando encontrar o ítem de transformação, aperte X para potencializar as habilidades que encontrou.
Start - Quando capturar um inimigo, use Start para ver como funciona seu golpes.
L & R - Defesa. Boa contra os mestres.

KIRBY SUPER STAR

SNES, Estratégia/Aventura, da Nintendo e Halken Laboratory Inc., 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

São nove jogos em um cartucho, misturando estratégia, aventura e ação. Visual nota 10, som agradável, boa jogabilidade e desafio regular. A galera mais nova vai curtir.

Spring Breeze

Uma pequena aventura em quatro estágios, que ensina os comandos básicos para detonar os seguintes. Seu objetivo é recuperar toda comida que o rei Dedede roubou da ilha do sonho. Aprenda a usar os ajudantes e suas técnicas, isso vai ser muito útil nas próximas aventuras

Dyna Blade

A ilha dos sonhos está sendo devastada por um cara chamado Dyna Blade. Você encara seis estágios e vários inimigos e mestres até salvar a ilha. Terminando este, você abre uma fase nova. O chefe final (foto), exige uma boa arma

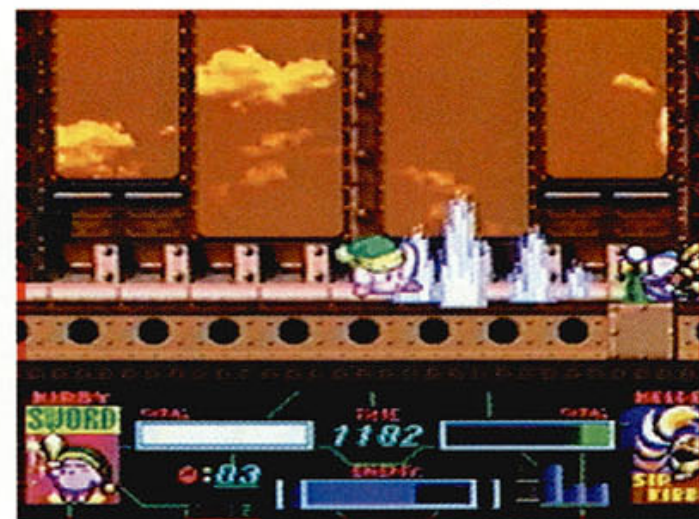
DE KIRBY

Nove jogos de ação, estratégia e aventura num único cartucho

Por Ivan Cordon

The Great Cave Offensive

O jogo mais legal do cartucho. Você tem de achar muitos baús escondidos, em fases repletas de inimigos. Mas alguns baús estão muito bem escondidos, sacou? Ao acabar, você vai abrir um novo.

Revenge of the Meta-Knight

Continuação de Dyna Blade: sua missão é detonar a nave do Meta-Knight. Treine muito, pois é pedreira pura, com tempo curto.Use a técnica de defesa "L ou R" para vencer o Meta Knight. Depois que ele atacar, dê um contra-golpe

Gourmet Race

Uma disputa contra o rei Dedede. Corra e pegue quantas guloseimas conseguir

Milkyway Wishes

Ache os ícones para se transformar. Neste game você muda a toda hora

Passatempos

Em Kirby Super Stars você pode brincar com pequenos joguinhos, sem a preocupação de acabar nada. Confira.

MEGATON PUNCH

Uma disputa para ver quem quebra os blocos de concreto na porrada. É legal para jogar a dois.

SAMURAI KIRBY

Um nervoso duelo contra o computador ou um amigo. Ao sinal do game, aperte um botão o mais rápido possível.

THE ARENA

Só aparece após terminar todas as aventuras. Você enfrentará todos os chefes do game, com apenas quatro barras de energia. Use as mesmas táticas empregadas antes.

SNES

A nova aventura é ainda melhor que as anteriores

DONKEY K

Por Eduardo Murata

O terceiro game da série Donkey Kong Country é ainda melhor que os anteriores! E a principal novidade está no próprio sistema de jogo, que traz uma interação do jogador maior que nas versões anteriores. Para avançar na aventura não basta somente detonar os estágios, é preciso resolver uma série de problemas com o mapa e com alguns personagens secundários. Agora é preciso juntar dinheiro para comprar itens e informações. Os macacos ganharam a liberdade de andar pelo mapa,

A Nintendo e a Rare conseguiram o "milagre" de melhorar o que já era ótimo. A definição está embasbacante!

Kiddy, o bebê-gorila, é um dos heróis da nova versão

DONKEY KONG COUNTRY 3

Aventura, da Nintendo/Rare, 1 ou 2 jogadores. Com bateria. Lançamento nacional Playtronic prometido para dezembro.

10 Ótimo trabalho da Nintendo. Um game completo em gráficos, som e jogabilidade. A aventura está mais longa e difícil. O jogo com duas pessoas simultâneas é o destaque.

DIXIE EM DUPLOS APUROS

Depois de destruir o rei K.Rool e sua tropa, a família Kong estava em paz, comemorando a vitória com milk-shakes de banana. Mas numa certa manhã, Dixie encontra o quarto de Diddy vazio e um bilhete: "Fui explorar a ilha com o DK. Volto amanhã!". Dois dias se passaram e nada de Diddy e Donkey voltarem. Algo estava errado. Sem pestanejar, Dixie sai à procura dos amigos. Já na primeira parada, na caverna de Wrinkly, Dixie encontra algumas pistas. Na oficina de Funky, Kiddy promete ajudar. Durante a viagem, a dupla descobre novos inimigos: Kremlings guiados pelo novo mestre KAOS.

Os amigos ursos

Durante a aventura pela DK Island, a dupla primata poderá visitar os ursos amigos. Eles estão espalhados por toda ilha, em pequenos barracos de madeira. São treze ursos para encontrar e cada um oferece algo essencial para o andamento da partida. O jogador compra objetos, troca itens, conversa sobre serviços e consegue dicas preciosas. O sistema é parecido com o de um RPG e você escolhe se quer diálogos em inglês ou em francês.

Procure encontrar as cavernas secretas, como a indicada, vasculhando todo o mapa

Para subir em lugares muito altos use Kiddy para arremessar Dixie

Kong Country 3

sem os tradicionais caminhos delimitados. Explore cada detalhe do cenário, pois você vai encontrar muitas fases escondidas.

Gráficos do além

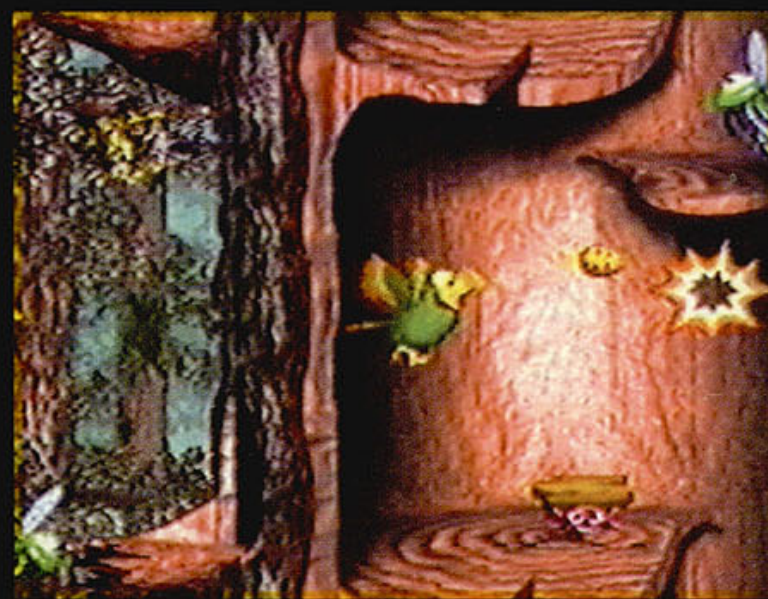
O trabalho gráfico com a tecnologia ACM foi refinado e os desenhos dos bichos ficaram perfeitos. Os efeitos de luz, com transparência de cores, proporcionam incrível realismo aos cenários. O som está ótimo: músicas com batidas fortes e muito bass, em arranjos animais. A jogabilidade continua sendo o ponto forte, DKC3 é longo e difícil. Ou seja, um cartucho imperdível que fecha a "Era do SNES" com chave de ouro.

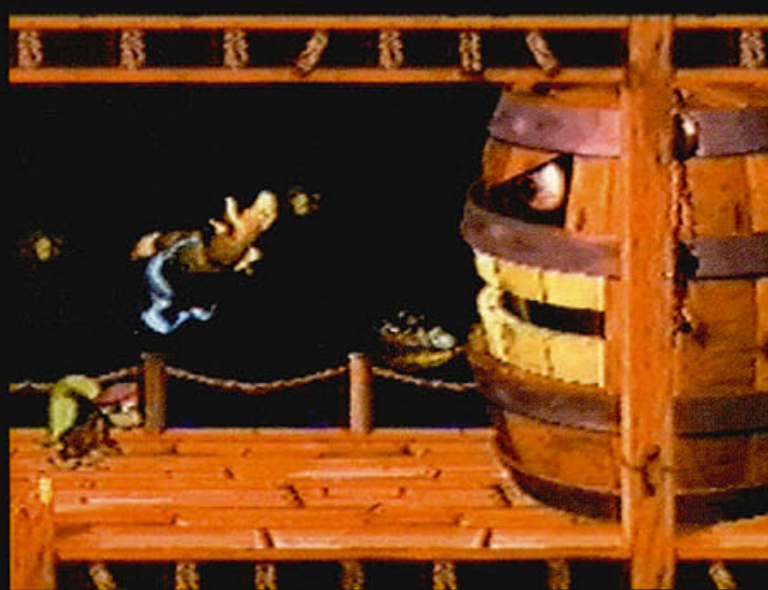
Mapa de jogo

O mapa geral de DKC3 está parecido com os dos games anteriores e permite acessar as oito áreas do jogo. A jornada começa nas profundezas do Lago Orangatanga e vai até o pico da Montanha K3. Em cada área, Wrinkly irá "salvar" seus progressos. Os macacos também poderão visitar os Amigos Ursos (Brothers Bear) em busca de ajuda e a bandeira Krem indicará a próxima fase a ser explorada. O estágio detonado fica marcado com uma bandeira colorida, cor-de-rosa para Dixie e azul para Kiddy. Encontrando todos os bônus escondidos, uma exclamação aparece no final do nome da fase.

Agora o mapa permite que você vá para onde quiser

"Salve" seus progressos com Wrinkly

Detone o barril na cara do chefe-aranha

O periquito Squawks pode atirar nozes. Use-as para detonar os inimigos

O bônus do Swanky rende um bom dinheiro

Atire os próprios besouros inimigos na boca do barril mestre

Construa seu caminho com as teias da aranha Squitter

PINOCCHIO

Um ótimo game de aventura, tão bom quanto o filme

A adaptação do filme Pinocchio para os videogames ficou perfeita e veio com aquele capricho típico da Disney Interactive. Os gráficos estão excelentes e a trilha sonora e o enredo são os mesmos do cinema. Você encara nove fases recheadas de diversão.

Quero ser gente

Pinocchio é um garoto de madeira criado pelo artesão Gepetto. O bom velhinho espera que o boneco se transforme em um garoto de verdade. Para isso, Pinocchio não pode mentir, nem cometer qualquer tipo de maldade. Desta maneira, ele deve se mostrar sincero, corajoso e generoso, para que a Fada Azul realize a transformação. Caso contrário, ela o castiga com o crescimento do nariz e a perda dos itens.

Aventura à italiana

No começo, Pinocchio precisa chegar à escola e enfrentar o gato Gideon e a raposa Honest John. Você tem de pegar as folhas de papel coloridas, que flutuam sobre os telhados. Elas ajudarão muito nas fases seguintes. A página amarela faz Pinocchio voar mais alto nos balões azuis da quarta fase. A vermelha dá força e a azul aumenta a altura do pulo. Já a branca facilita a sexta fase. O jogo segue pelo show de marionetes, passa pelo parque de diversões e chega até o oceano, quando Pinocchio é engolido pela baleia Monstro.

PINOCCHIO

Aventura, da Disney Interactive, 1 jogador. Já nas prateleiras.

8,0

O cart é fiel ao desenho e o visual impressiona, com belos gráficos e animações perfeitas. O som também não fica atrás. Deve agradar à galerinha mais nova.

Acompanhe a história de Pinocchio com os demos das fases

Pegue as folhas de papel nos telhados para facilitar sua vida nas fases seguintes

Em Marionette Show, você deve repetir os movimentos dos bonecos. Se ligue na pegadinha da última sequência. Você precisa se agachar (aperte ↓), para acionar o pé direito

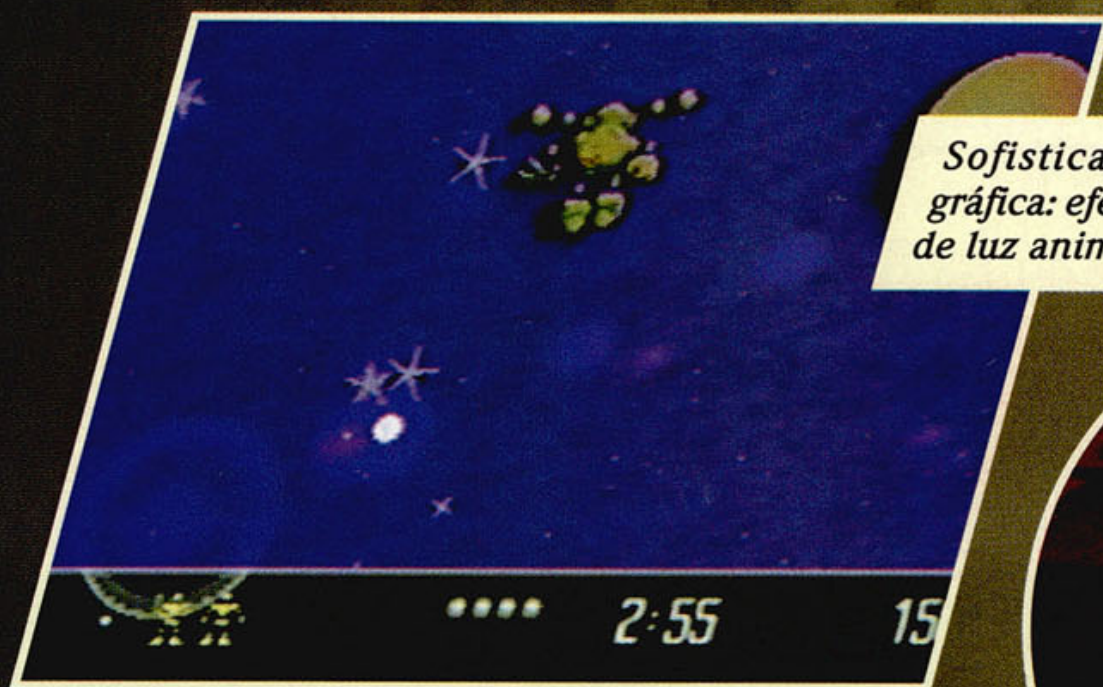
Procure voar nos balões azuis, pois são os mais resistentes

Para sair da baleia, é preciso fazer fumaça. Pegue uns trinta caixotes e ache a lamparina (no canto inferior direito da fase). Depois chute a corda e saia fora até ancontrar Gepetto

Vectorman 2

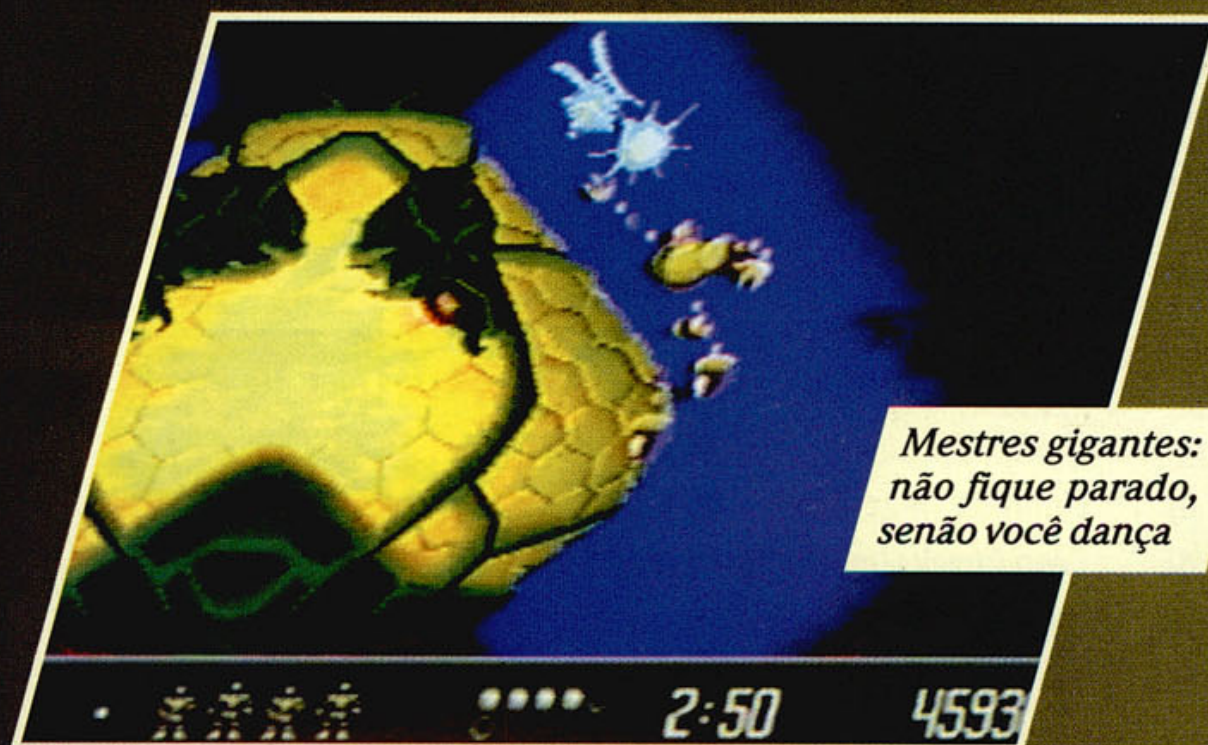
Vectorman 2 está destruidor! A primeira aventura se destacou pela qualidade geral do jogo e a ação era o ponto forte. A continuação ficou ainda melhor: a ação está mais intensa e variada, os gráficos foram melhorados, os personagens ficaram maiores e com mais movimentos, as músicas são legais e os efeitos sonoros explosivos. A jogabilidade é o destaque, pois o nosso herói pode se transformar em criaturas com poderes exclusivos de ataque e defesa. Vectorman 2 vai agradar os fãs do primeiro game e promete atrair novos seguidores. É diversão garantida!

Invasão de Aliens

Depois de detonar Warhead e salvar a Terra, Vectorman foi passear pelo espaço em sua nave. Mas seu descanso é curto: um misterioso míssil atinge a nave e causa um grande estrago. Vectorman consegue escapar da tragédia por pouco. Após deixar a nave destruída, o herói volta para Terra. Investigando a origem do míssil, ele descobre insetos mutantes malignos. Seu objetivo é novamente salvar a Terra da invasão alienígena.

Sofisticação gráfica: efeito de luz animal

Demos renderizados contam a história do game

Acione o botão de pulo duas vezes para dar um impulso extra a Vectorman

Com o morph em escorpião, seus ataques ficam bem mais rápidos

Mestres gigantes: não fique parado, senão você dança

VECTORMAN 2

Ação, da Sega. 1 jogador. Já nas prateleiras.

9,0 Ótima continuação, melhorou o game em todos os sentidos. Gráficos rápidos e detalhados, som empolgante e jogabilidade ideal. Ação constante, diversão garantida.

VIRTUA 2 É

Os cenários estão muito legais, mas não giram e não há zoons como nas versões CD e Arcade. Também sumiram os movimentos de cabelos e outros detalhes

A luta embaixo d'água contra Dural é tão realista que os movimentos ficam mais lentos. Demais!

Se você andava desgostoso com seu Mega, alegre-se, pois a Sega acaba de garantir muitas horas de diversão pura com o ultra-esperado Virtua Fighter 2! O cart é uma excelente adaptação do sucesso poligonal em 3D do Saturno, para gráficos 2D. O resultado é surpreendente, com gráficos bonitos e definidos. A jogabilidade também está ótima: os golpes saem facilmente e com precisão. Infelizmente a voz do locutor não corresponde e é o ponto fraco do cartucho.

Virtua 1 + 2

Na verdade, este cart é uma mistura dos dois primeiros jogos da saga. Alguns modos de jogo, opções e os personagens Shun e Lion da segunda versão ficaram de fora. Em compensação, as roupas, cenários e até a luta debaixo d'água contra Dural estão presentes. Fora isso, o game está muito caprichado. A Sega ainda tem um outro mérito. Todas as softwarehouses estão adaptando sucessos da era dos gráficos desenhados para o visual poligonal: esta é a primeira vez que tentam o contrário e o resultado é competente.

Golpes e comandos

Você não vai ter problema para dar os golpes e usamos a configuração original (A é Defesa, B é soco e C é Chute). Todos os lutadores vieram com os Special Moves e Combos, mas não há os Giant Leap Attacks (que foram inovação da versão 2). Se você jogou a versão 1, arrisque os golpes que ainda lembra pois eles funcionam.

Modos de luta e opções

Arcade Mode - Você escolhe seu personagem e enfrenta os demais, até o confronto final com Dural. Se um amigo entrar na disputa, rola uma luta simples e quem perde sai. O ganhador volta a enfrentar os lutadores controlados pelo computador.

VS Mode - Modo de lutas simples a dois.

Nas opções, você pode configurar os botões para golpes e escolher o nível de dificuldade (três possibilidades), tamanho da barra de energia (cinco disponíveis), o número de rounds (até três) e duração (de trinta segundos até tempo infinito).

VIRTUA FIGHTER 2

Luta, da Sega. 1 ou 2 jogadores. Lançamento nacional Tec Toy prometido para dezembro.

Os gráficos e a jogabilidade estão muito bons e acima da média do Mega Drive. Efeitos sonoros e músicas ficaram legais, mas as vozes estão muito ruins.

BOM D+!

A Sega capricha e faz uma ótima adaptação

AKIRA

Jyoho Chouchuu - →, B
Mouko Kouhazan - ↓ →, B
Soukahou - ↘, B no oponente caído
Youshi Senrin - ← ↘, B + C, perto do oponente
Junho Honko - Perto do rival, B + A
Kaiko - Perto, →, B + A
Double Kick - → →, B
Hougeki Unshin Soukoshou - Perto, B + C + A seguido imediatamente de ← ↘, B + C seguido imediatamente de ↓ →, B ou ↓ ←, B

Rimon Chouchuu - → →, B

LAU

Ensen Shuu - Abaixado, aperte C + A
Souken Senpuutai - B, B, C
Renkan Haitenkyaky - B, B, B, ↖, C
Kuuko Kyaku - ↗, C + A
Chisoutai - → ↓, C
Chuugeki - →, B
Shakashou - ↘, B
Fumitsuke - ↘, C no oponente caído

Kokyaku Haiten - ↖, C

PAI

Senpuuga - C + A
Renkan Tensshin Kyaku - B, B, B, C
Ensen Shuu - Abaixado, C + A
Taitou Risenkyaku - Abaixado, aperte C
Koutan Kyaku - → → + C
Senchuu Ken - ↘, B

Rain Shouda- No oponente caído, ↘, B

WOLF

Knee Blast - →, C
Drop Kick - ↗, C
Rolling Saw Butt - →, C + A
Vertical Upper - ↘ segurado, B
Reverse Sledgehammer - ↓ segurado, →, B
Sommersault Drop - No rival caído, ↑, B
Elbow Drop - No rival caído, ↘, B
Triger Driver - ↘, B + C + A no oponente abaixado
Dragon Suplex - B + A

Shoulder Attack - ← →, B

VIRTUA 2 É BOM D+!

JEFFRY

Knuckle Kick - B, C
Knee Attack - → + C
Toe Kick - ↓ + C

Body Lift - B + A, perto

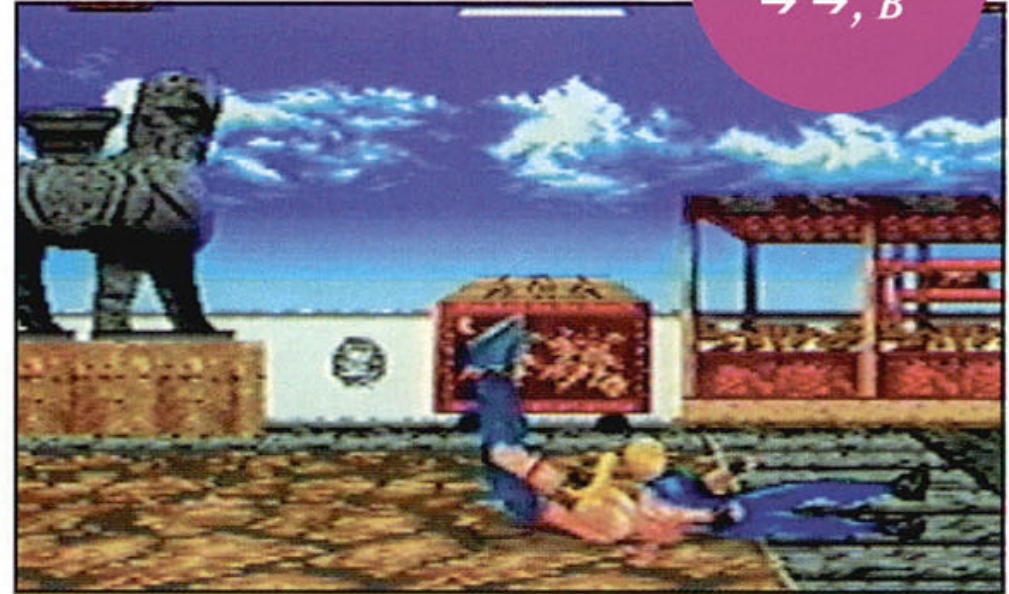
Kenka Kick - → → + C
Vertical Upper - ↘ segurado, B
Double Upper - ↘ + B, B
Dashing Elbow - → → + B
Elbow Upper - → → + B, B
Hip Attack - B + C + A
Stomping - Com o rival caído, ↘, C

Toe Kick Hammer- ↓ + C, B

SARAH

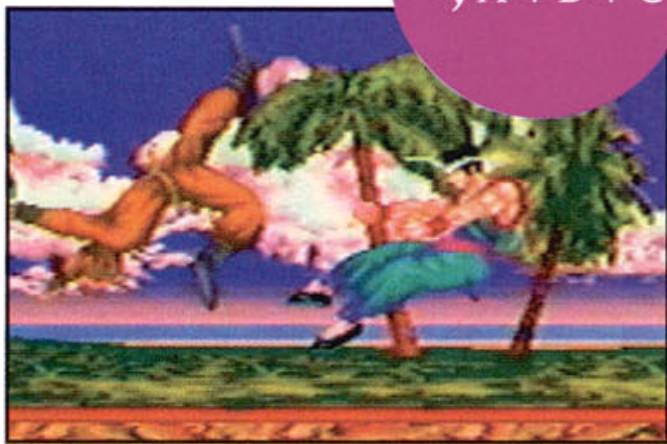
Leg Slicer - Abaixado, C + A
Jacknife Kick - ↓, C
Jacknife Kick + Side - ↓, C, C
Step Round Kick - ↖, C
Side Hook Kick - ↙, C + A
Rising Knee - ↓ segurado, →, C
Rising Kick Combo - B, B, B, ↖ segurado, C
Somersault Combo - B, B, B, ↖, C

Throw Down - Perto, A + B
Sway Smash - ↙, B
Soccer Ball Kick - Derrube o rival e faça ↘, C
Jump Knee - No chão, ↑, B

Slam Attack - → →, B

KAGE

Hagasane - B, C
Sandan Urageri - B, B, B, C
Sandan Fuujin Kyaku - B, B, B, ↖, C
Tsumuji Geri - Depois de agachar-se e ao levantar-se, C + A
Ryuuei Kyaku - → → + C
Hagaryuu - → →, C + A
Jibashiri - ← ↙ ↓, C
Kouten Jiruzi Kyaku - → ↘ ↓ ↙ ←, C
Hiji Uchi - →, B

Kakato Otoshi - Derrube o rival e faça ↘, C
Katana Gasumi - Perto, B + C + A

Cannon Drill - →, A + B + C

Suisha Geri - ↖, C + A

JACKY

Side Hook Kick - ←, C
Toe Kick - ↓, C
Knee Kick - →, C
Lighting Kick - ↓, B + C
Punch & Low Spin Kick - B, ↖ segurado, C
Spinning Back Knuckle - ←, B
Spinning Low Spin Kick - ← segurado, B, ↓ segurado, C
Spinning Slant Back Knuckle - ← segurado, B, ↙, B
Elbow Combo - B, B, → segurado, B

Elow & Spin Kick Combo - B, B, → segurado, B, C
Smash Hook - ↘, B
Slant Back Knuckle - ↙, B
Slant Low Spin Kick - Segure ↙ + C
Soccer Ball Kick - No rival caído, ↘, C
Knee Kick - No rival caído, ↗, B
Slam Attack - → →, B
Throw Down - Perto, A + B
Knee Strike - Perto, → ←, B + C

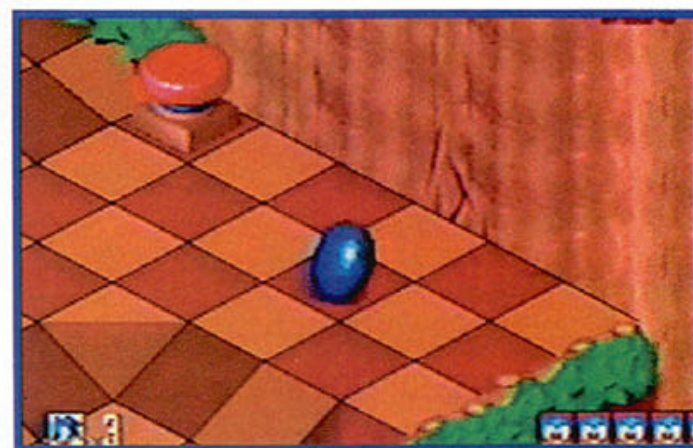
Beat Knuckle - B + C

Mega

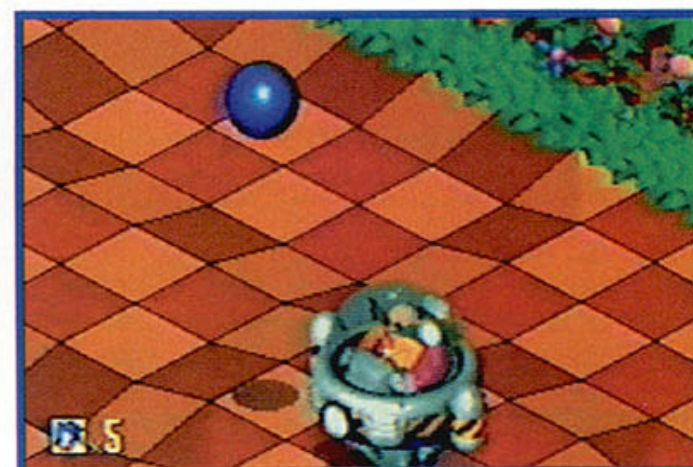
Sonic 3D BLAST

O porco-espinho arrasa numa nova dimensão

Os tevês guardam itens legais para facilitar a sua vida.

Encontre Tails ou Knuckles para trocar argolas e entrar na fase de bônus

Ao ver uma parede rachada, vire bola e detone a passagem secreta

Dê uma sacada no novo visual da fase de bônus

Acione essa argola de teletransporte: resgate os Flickies e pule dentro

Dr. Robotnik e suas máquinas: detone o chefão para salvar a galerinha

Depois de uma ausência de dois anos, Sonic retorna triunfal em sua primeira aventura em 3D. O visual está completamente novo, com uma visão aérea, mais ou menos como nos RPGs. O game criado para o Saturno veio para o Mega com uma incrível competência. Além do visual animal, o cart ainda traz uma ótima trilha sonora e o desafio é descabelante.

Salvando os Flickies

A Sega se preocupou em aperfeiçoar a parte técnica, mas manteve o enredo e a dinâmica da série. Assim, mais uma vez o nosso herói tem de salvar inocentes bichos, os Flickies, presos pelo Dr. Robotnik. Portanto prepare-se para coletar argolas, esmeraldas, detonar fases de bônus, achar passagens secretas e enfrentar as geringonças criadas pelo vilão Robotnik.

As inovações

Uma novidade na nova aventura é que as fases estão divididas em níveis, que são interligados por enormes argolas. Para acioná-las e passar para o outro nível é preciso resgatar cinco Flickies, que ficam dentro das criaturas mecânicas. Tome cuidado para não ser atingido, pois se isso acontecer, você perde os Flickies.

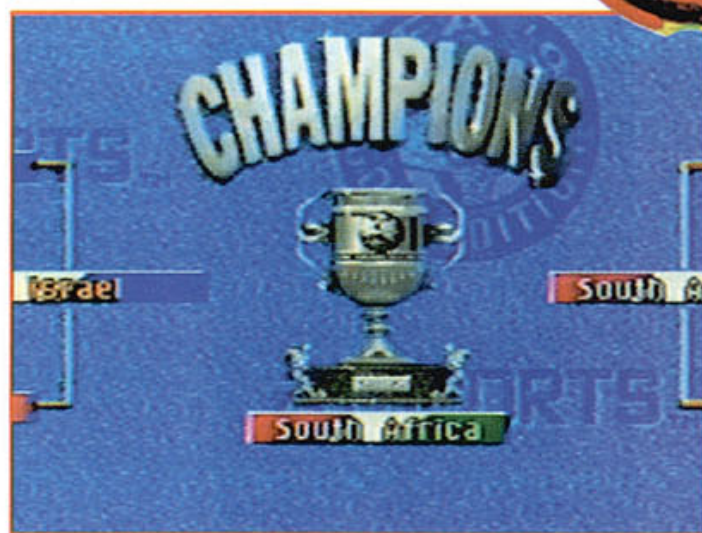
As fases de bônus também mudaram. Agora são duas: uma rola quando você troca cem argolas com Tails, a outra com Knuckles. Se conseguir o número de argolas exigido, você ganha uma esmeralda. Dependendo da quantidade de esmeraldas do caos obtidas, o game traz um final diferente.

Os itens continuam dentro de televisores, só que agora não basta "atropelá-los", é preciso pular sobre eles.

FIFA SOCC

A nova versão agora traz jogo de quadra, sem saída de bola

A Electronic Arts Sports caprichou mais um pouco e a galera já pode detonar um novo Fifa Soccer. O game continua campeão e traz agora a opção de partidas indoor, que é uma adaptação de futebol de salão, em todos os modos de jogo. No geral, houve apenas uma pequena melhoria nos gráficos do gramado, jogadores e a torcida ficou mais agitada. Tirando isso, este Fifa parece uma coletânea de todas as anteriores. Tá certo que "não se mexe em time que está ganhando" e que a série Fifa é consagrada. Mas a Electronic Arts já poderia, há muito tempo, ter incorporado as jogadas e recursos que tanto agradam na série International, da Konami.

A versão para PC está sendo lançada pela Tec Toy e está animalíssima!!!

Pegue a taça e solte o grito preso na garganta: É campeão!

Sem cobranças de laterais

A modalidade Indoor é praticamente a mesma coisa do nosso Futsal, com diferença no número de jogadores e regras. O "campo" é menor, com chão de madeira, e é maior que o de Futsal. E são cinco jogadores na linha e um no gol, ao invés de quatro e um. As partidas são bem dinâmicas e dá para disputar em todos os modos de jogo, com qualquer time ou seleção, e inclusive "criar" jogadores e equipes.

Comandos

Com bola
A - Passe longo/escanteio
B - Passe curto/tiro de meta
C - Chute forte/lateral/tiro de meta/escanteio/bate pênalti

Sem bola (ou no ar)
A - Falta
B - Muda o jogador controlado
C - Carrinho/cabeçada/peixinho

Depois de gol de seu time
A - Locutor grita Gol
B - Buzinas da torcida
C - Solta rojões

Modos de jogo

São os mesmos da versão 96.

Friendly - Partidas amistosas entre qualquer equipe.

Leagues - Desta vez são treze ligas (eram doze), em que todos os times se enfrentam em turno e returno.

Tournaments - Torneio no sistema de pontos corridos.

Playoffs - Campeonato de eliminatórias simples (quem perde, sai) com dezesseis times divididos em duas chaves de oito.

Practice - Modo para treinar escanteios, tiros de meta, chutes livres, arremessos laterais, saídas de meio campo e cobranças de pênaltis.

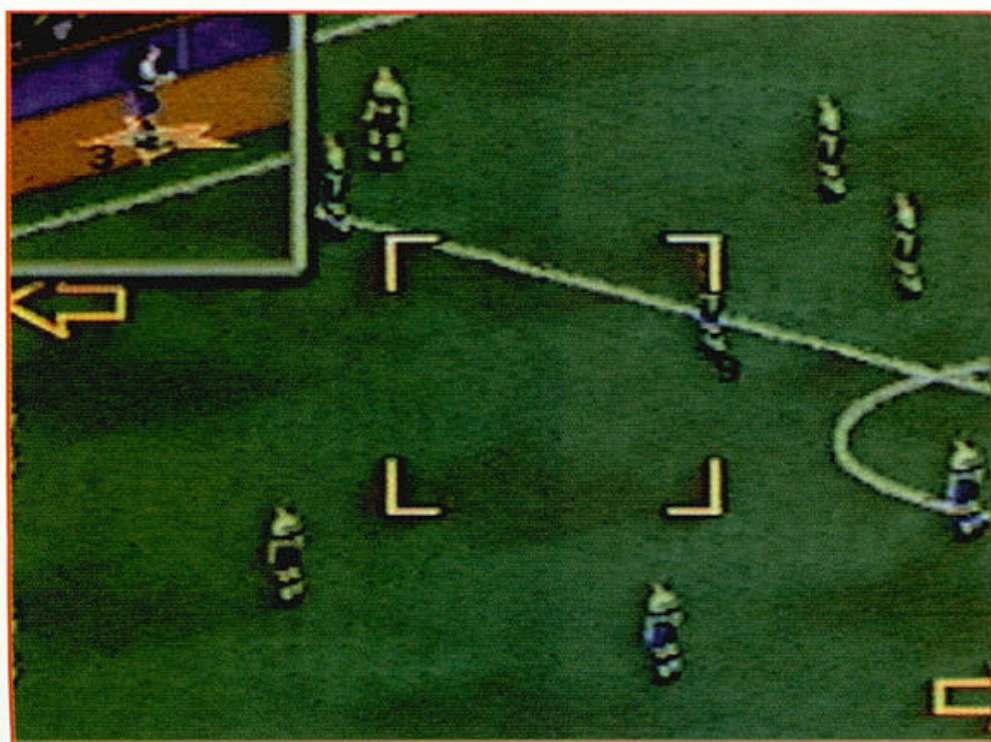
Times

Você tem uma tonelada de opções de times locais e seleções nacionais, com direito inclusive à equipe de superastros. No Options, você pode criar jogadores, times e até ligas, torneios e playoffs. Uma novidade é que dá para trocar jogadores com outras equipes.

FIFA SOCCER 97 Esporte, da EA Sports, 1 a 4 jogadores. Já nas prateleiras.

O game continua ótimo em gráficos, sons e jogabilidade e o jogo de quadra é legal. Mas poderia trazer mais novidades.

Curtam esse pequeno mapa com a quadra completa do Futebol Indoor. O jogo corre solto, sem firula e sem catimba!

As mancadas com os times não atingem apenas as equipes brasileiras. O Middlesbrough, do Juninho, perdeu seu branco e vermelho para um um inexplicável verde e amarelo

Quando você coloca o cursor distante da linha e vai cobrar lateral, pinta uma telinha mostrando o jogador com a bola

A EA Sports continua errando nas cores dos times. Corinthians branco e rosa não dá para engolir

O visual está um pouco melhor. A torcida agora pula e vibra mais

A animação do placar eletrônico, que pintava depois dos gols, sumiu

Mergulho

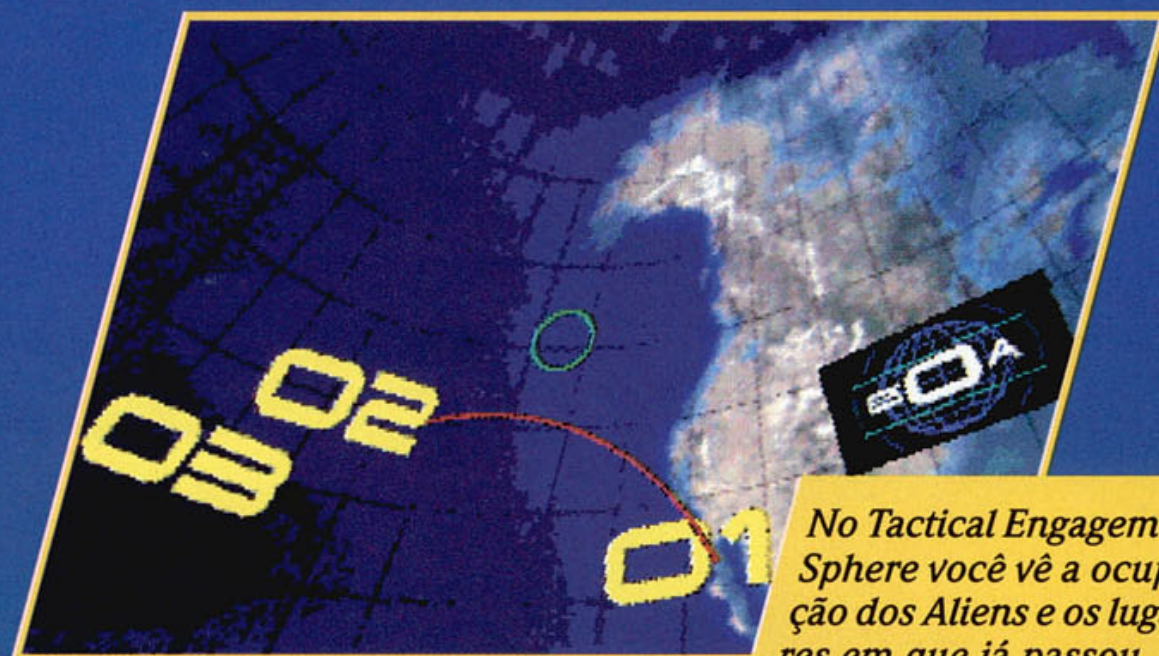
PC CD-ROM

A animação tem um pique cinematográfico de tirar o fôlego. Maior visual!

Complicado neste game é apenas o nome: Deadly Tide - The Height of Battle, The Depth of Fear. O jogo é o mais sofisticado lançado pela Microsoft no final do ano. Quase toda a ação é submarina e sua única preocupação é atirar, mirando e clicando com o mouse. Sua nave segue sozinha e você interfere pouco, às vezes escolhendo a direção a seguir. A história é fraca de doer: extraterrestres ocuparam os oceanos e você deverá expulsar todos eles. São quinze fases, recheadas por animações.

DEADLY TIDE

PC CD-ROM, Nave/Tiro, da Rainbow Studios/TRG3, 1 jogador. Lançamento nacional Microsoft. **Configuração Mínima:** Pentium 75 MHz com Win95 ou Windows NT 4.0, 8 Mb RAM; 25 Mb de HD; CD-ROM de 4X; placa de vídeo PCI SVGA com 1Mb de memória; monitor 256 cores; Mouse ou Joystick e Placa de som compatível com o ambiente.

8,5 Jogabilidade, gráficos e sons muito bons. Muita ação, com qualidade só vista antes em simuladores de submarinos. Da hora!

No Tactical Engagement Sphere você vê a ocupação dos Aliens e os lugares em que já passou

Este é você andando nas profundezas do mar

Detonando o jogo

Aqui no Vidlink, você recebe as informações importantes da missão

Em Deadly Tide sua munição nunca acaba, mas é preciso atirar na medida certa, ou sua arma esquenta e trava (fique de olho no marcador HUD - head-up display, do lado esquerdo). O marcador direito indica sua energia/escudo. O game traz ainda várias telas de navegação, com destaque para o menu principal, o do computador "Vidlink" (ligado ao Alto comando) e o Tactical Engagement Sphere, mapa que mostra a ocupação do planeta e as áreas que você já limpou.

O Save é automático. Voltando ao jogo você sempre poderá recomeçar de onde parou. Toda a movimentação da nave Hydra é automática: você só controla a mira e, às vezes, a direção a seguir. O game alterna também fases aéreas e outras, nas quais você ataca a pé, de escafandro e arma em punho. Na nona fase você também pilota uma nave inimiga.

Mortal

Um game de nave submarina, vibrante e agitado, com ótimo visual e explosões de cinema

Por Betto D'Elboux

Visual muito bom

Os gráficos são muito bonitos e soturnos, com o padrão de qualidade Microsoft: o jogo não trava e nem "gagueja". O som também está legal, bem equilibrado e sincronizado, sem aqueles sons repetitivos dos inimigos, como os de Quake. No nível de dificuldade 1, você terminará o jogo em uma tarde, o que é pouco para um título em 4 CDs. O desafio só fica legal nos níveis de dificuldade 2 e 3. O manual do game é bem fraquinho e não há dublagem ou legendas. Mas nada disso faz falta. Se você não entender as instruções do comando ou do seu computador, isso não afetará seu desempenho.

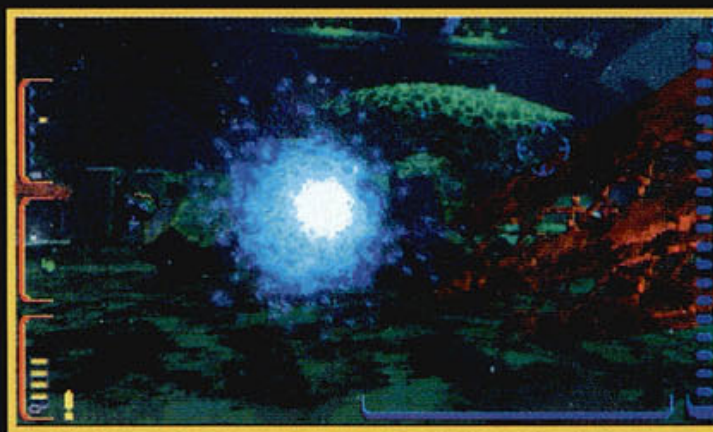
Instalação

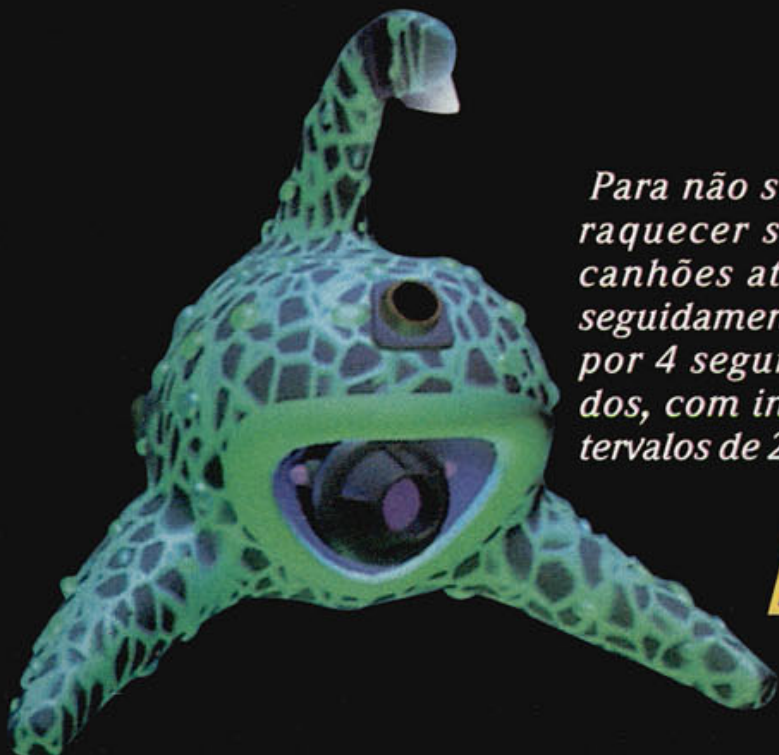
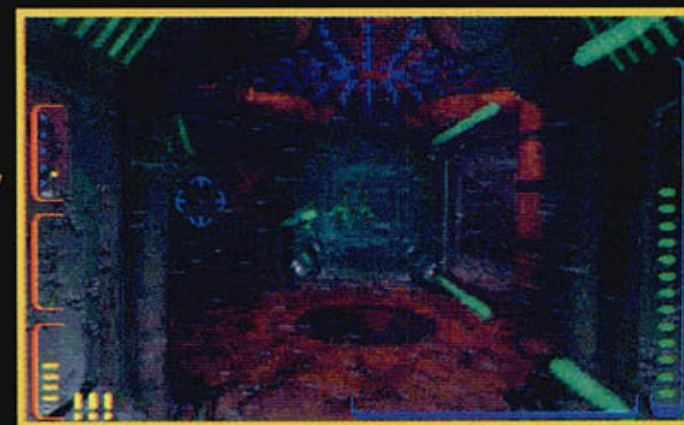
Instale o jogo com cuidado e use o Adicionar ou Remover Programas (no Painel de Controle), que facilitará sua vida caso vá reinstalar. Você poderá receber um aviso de que o game só rodará no nível gráfico 1, caso sua máquina não seja realmente poderosa. Se isso acontecer, tudo bem. O jogo vai rodar, mas você não terá como melhorar os gráficos depois: será preciso reinstalar.

Os comandos são fáceis e você usa os dois botões do mouse, a barra de espaço e mais as teclas, F1, F2, F3 e F4, apenas.

Demo na Internet
http://www.microsoft.com/games/deadlytide/opening/general.htm

Toques estratégicos

Na quarta fase, cuidado ao entrar no grande pavilhão: há um torpedo nuclear bem no centro e você não pode alvejá-lo

Você tem poucos torpedos. Utilize-os só em momentos realmente críticos, quando há muitos inimigos ou quando não há tempo para destruir um campo magnético

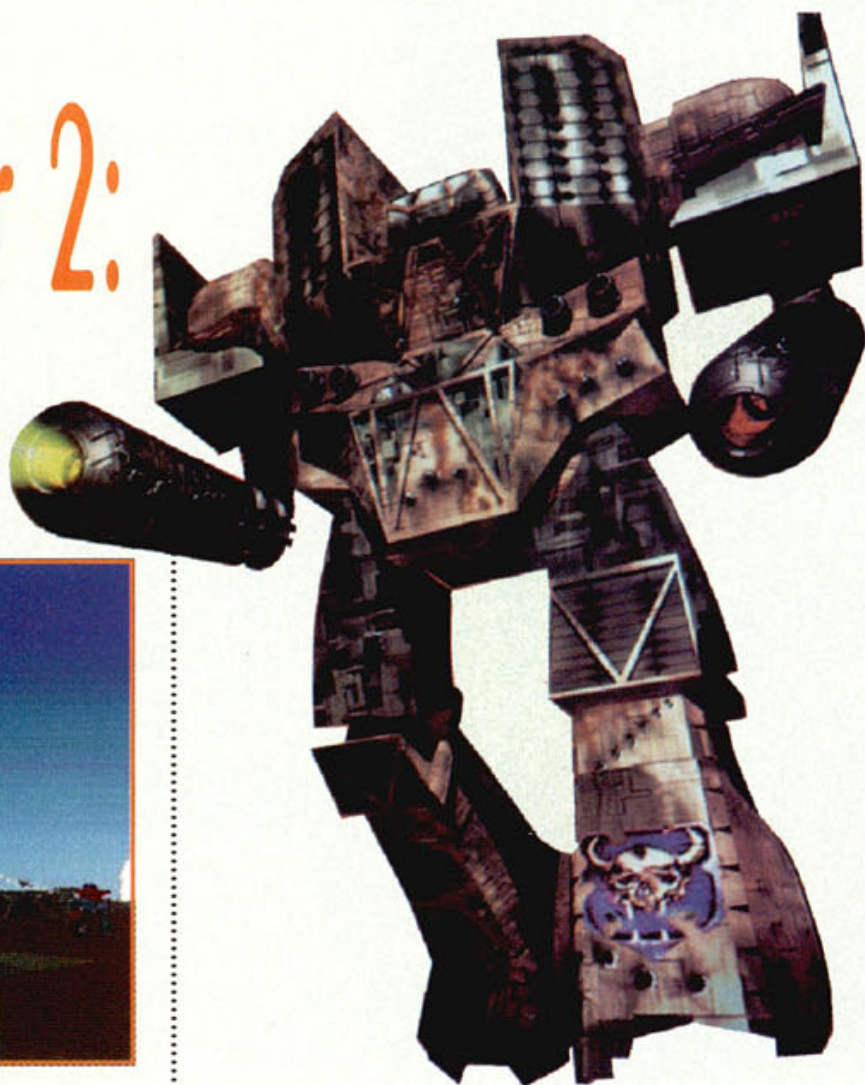
Sua mira é mais eficiente atirando de longe

Para não superaquecer seus canhões atire seguidamente por 4 segundos, com intervalos de 2

Se a sua nave foi muito atingida, procure um lugar mais sossegado para dar um tempo. Assim, a sua barra de energia se recarrega automaticamente

PC

Mechwarrior 2: Mercenaries

Cheats - Em qualquer momento do jogo, pressione as teclas CTRL + ALT + SHIFT e em seguida digite um dos Cheats a seguir, para sair lucrando.

QUENTE!

superfunkicalifragisexy - Dá invulnerabilidade
iseenfireandiseenrain - Munição infinita
ooohhhlllaaalllaaa - Detecta os inimigos pelo calor
itsdabooomb - Faz o inimigo selecionado se autodestruir (não funciona em inimigos que não apareçam selecionados em vermelho)
likethecomstarbaby - Encerra a missão com sucesso (atenção: isto não faz com que os objetivos sejam alcançados com sucesso)
walkthisway - Atrai os inimigos para sua direção (funciona apenas no inimigo selecionado)
crazysexycool - Dá Jumpjets infinitos (para os robôs que têm Jumpjets)
inmybeautifulballoon - Adiciona Jumpjets (para os robôs que não têm Jumpjets)
ontimeeverytime - Habilita a compressão do tempo (o tempo fica mais acelerado)
antijolt - Ativa ou desliga a compressão do tempo
wediditagain - Mostra os créditos das equipes de criação do jogo

PC

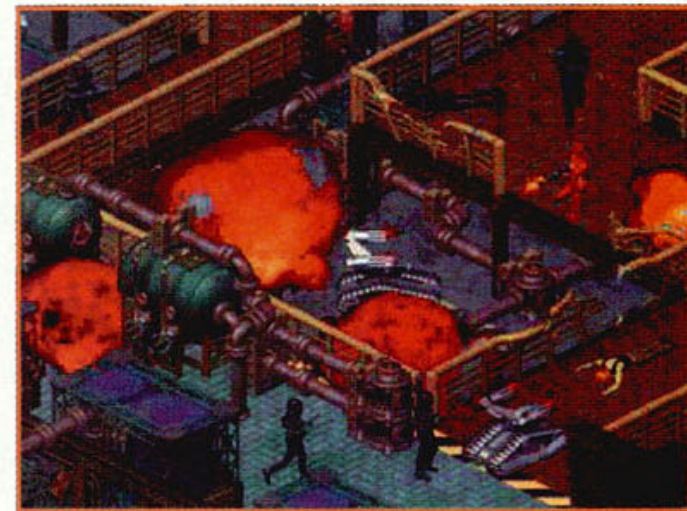
Witchaven 2

Cheats - Para acessá-los, pressione a tecla Backspace em qualquer momento do jogo. Em seguida digite a senha de sua preferência.

QUENTE!

MARKETING - Dá invencibilidade
WEAPONS - Todas as armas
HEALTH - Recupera a energia
ARMOR - Dá mais armadura
STRENGHT - Dá força (STR)
POTIONS - Todas as poções
SPELLS - Todos os spells
KEYS - Todas as chaves
INVIS - Dá invisibilidade
LEVEL(nº da fase) - Pula para a fase escolhida

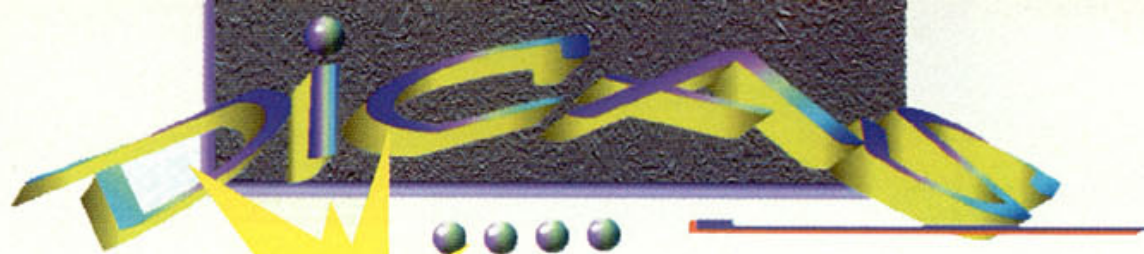
PC

Crusader: No Remorse

Cheats - Para habilitá-los, digite a senha JESSICA16 a qualquer momento do jogo. Você consegue as mesmas opções da versão ***Crusader: No Regret.***

PC

Paciência

Marotagem - Seu pai só joga paciência. Então ensine esta pra ele: uma diquinha da hora pra se vingar de um jogo que não "fecha". Funciona em todas as versões do Windows, inclusive a 95. Se você estiver jogando na opção de três cartas (Draw 3) e precisa de uma delas, presa no meio ou na ponta, faça o seguinte: aperte CTRL+ALT+SHIFT e vá pressionando o mouse com o cursor no monte de cartas fechadas: elas voltarão todas para ele. Inverta a operação e o jogo vai virá-las uma a uma, pra você pegar a que você quer. Bingo. Agora basta soltar os botões que seu jogo continua, com as "mãos" de três cartas por vez.

PC

QUENTE!

Crusader: No Regret

Cheats espertos - Para habilitá-los, digite a senha LOOSECANNON16, em qualquer instante de jogo. Depois disto basta usar as teclas abaixo.
ALT+ F10 - Dá invencibilidade
F10 - Armas, energia e itens
CTRL+V - Detalhes do game como versão, memória etc.
F7 - Coloca uma grade (que funciona como um mapa) sobre o jogo
ALT+F7 - Aumenta os "quadrados" da grade
CTRL+F7 - Diminui os "quadrados" da grade
Também dá para começar o jogo com as seguintes opções:
-warp (nº da fase) - Salta direto para a fase escolhida
-skill (nº desejado) - Deixa o skill no valor escolhido
Agora confira estas dicas para curtição:
-asylum - Mostra a mensagem "Enabling ENHANCED mode. (Not!)"-demo - Exibe o demo do jogo. Mais uma: para recarregar uma arma, basta soltá-la no chão e pegá-la de novo, recarregada.

PC

Witchaven

Cheats - Como na versão 2, basta acionar a tecla Backspace e depois digitar o Cheat que quiser, a qualquer momento.
SCOOTER - Todas as armas e energia
MOMMY - Magias
WANGO - Chaves

PC

Pitfall - The Mayan Adventures

Cheats - Digite os seguintes códigos, a qualquer instante, para facilitar a sua vida.
HATMAN - Muda o seu personagem. Se digitar de novo, você volta ao normal
LETSDOTHETIMEWARP - Permite jogar a versão do Atari 2600 de Pitfall
DBUYTHATFORADOLLAR - Permite ir para qualquer nível
MEOWMEOWLIKEMEOWMAN - Deixa você com nove vidas
PUMPYOUUP - Recarrega as armas
EATMOREBRAN - Fornece nove Continues
FIVEEASYPIECES - Acessa os cinco primeiros níveis
FRAMERATE - Serve apenas para mostrar quantos "quadros por segundo" o jogo está rodando na sua máquina.
IDDQD - Mostra os créditos das equipes de criação do jogo

PC

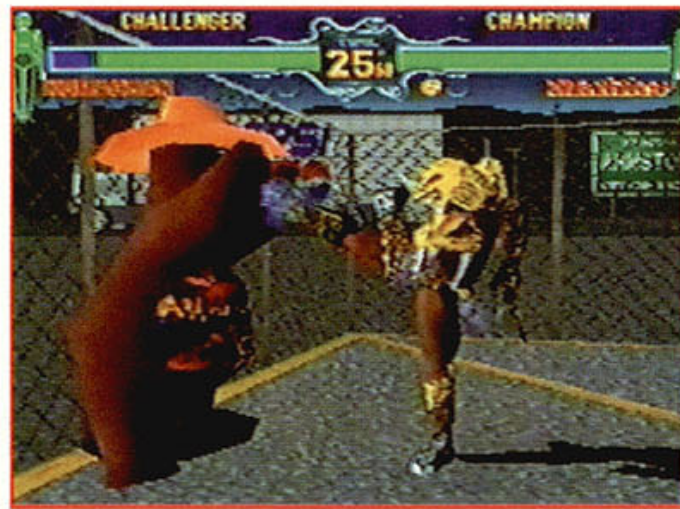
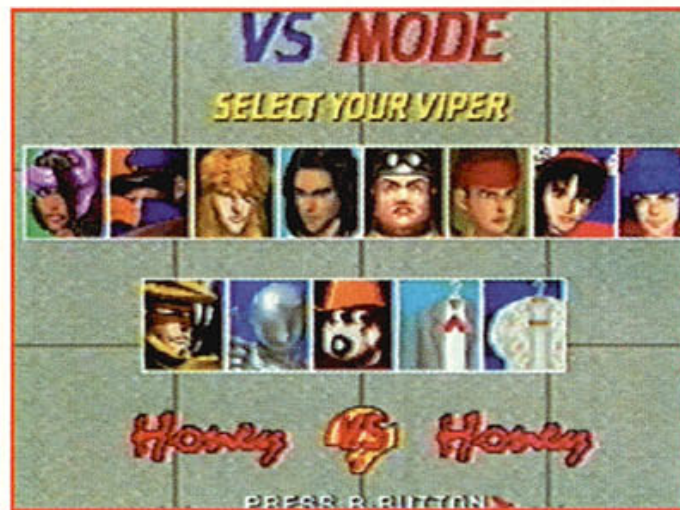
The Hive

Todas as missões - Na tela de abertura, ao invés de colocar seu nome, coloque TORYO. Você poderá acessar todas as missões do jogo.

Dicas

SATURNO

Fighting Vipers

QUENTE!

Roupas de Honey - Dica para curtir a Honey com umas roupinhas diferentes. Escolha o modo Arcade, coloque o nível de dificuldade em Normal, selecione a Honey (Candy, na versão americana) e termine o game. Ela aparece com short jeans e mini-blusa e vai estar disponível na tela de seleção de personagens, apenas no VS Mode. Agora se você escolher o modo Hard e terminá-lo, ela aparece com um uniforme de colegial. Além dela, também ficam disponíveis o urso Kumachan e o chefe Mahler. Não se esqueça de que eles aparecem apenas na seleção para o VS Mode.

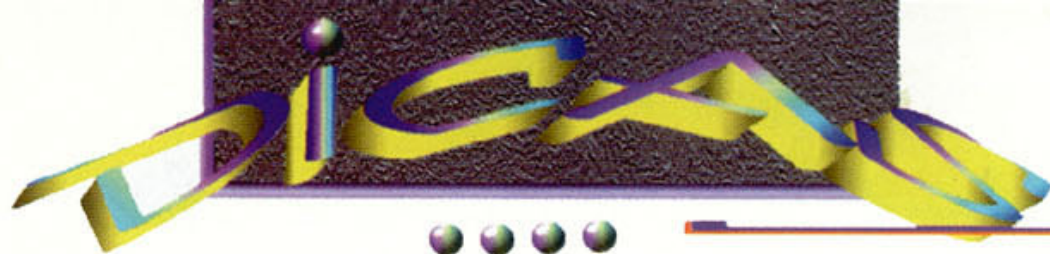
PLAYSTATION

Wipeout XL

QUENTE!

Categoria secreta - Para acessar a Phantom, a categoria mais rápida do jogo, segure L1 + R1 + Select na tela de seleção de modos. Enquanto isso, faça a seqüência ▲ ▲ ▲ ● ● ●. Se der certo, você verá a Classe Phantom na tela de seleção correspondente.

Tempo infinito - Sabe quando você está para chegar ao checkpoint, o tempo termina e você acaba morrendo na praia? Pois é, com esta dica isto nunca mais vai acontecer. Durante uma corrida, pause o game, segure L1 + R1 + Select. Aí digite ▲ ■ ● X ▲ ■ ● X. Depois é só despausar e pronto: você tem todo o tempo do mundo.

Invulnerável - Para ficar com blindagem (shield) infinita, siga o mesmo procedimento anterior e aperte ▲ X ■ ● ▲ X ■ ●. Quando voltar a correr, você estará invulnerável.

SATURNO

After Burner 2

Opções Secretas - Vamos esquentar este game fraquinho? Então habilite as opções secretas. Entre na tela de opções e aperte o botão L três vezes. Você ganha mais cinco opções novas.

PLAYSTATION

Need For Speed

Metralhadora - Limpe o seu caminho de uma forma nada meiga. Comece o game no Head to Head, escolha seu carro e o do adversário. Aí segure ↗ + L1 + ● + ■, durante a tela de loading. Quando a corrida começar, aperte ↑ para ativar a sua metranca. Depois é só meter bala em quem entrar na sua frente.

PLAYSTATION

Speed Racer

Carros Secretos - Para ganhar mais carros, vá para as opções e selecione Orthodox em Race Stile e Normal no Enemy Level. Vença nas pistas S, M e L. Você ganhará dois novos carangos.

Corrida com pôr-do-sol - Na tela de Seleção de pista, escolha o circuito que vai correr apertando L1 + L2 + R1 + R2. Bingo: um visual de entardecer vai tomar todo o céu do cenário.

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor-Assistente: Bento Abreu
Editora-Assistente de Arte: Letícia A. Alves
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara, Odete Garcia

Colaboraram nesta edição: Consultores: Eduardo Murata, Ivan Cordon, Mário Câmara. Tradução: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. Correspondente: Ângelo Ishi (Japão)

STAFF EDITORIAL
Secretaria Editorial: Regina Giannetti
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

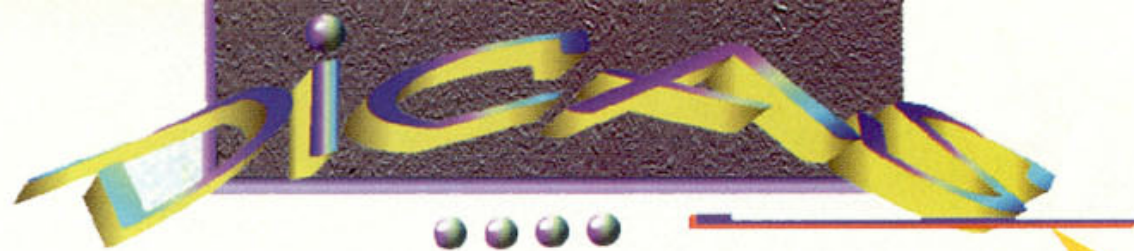
PUBLICIDADE
Diretor: Ênio Vergeiro
Gerente de Publicidade: Ana Lúcia Serra
Gerente de Marketing Publicitário: Cintia Mourão
Supervisora de Conta: Miriam Horta
Contato de Agência: Andrea Madrid
Contato Direto: Marília Guiti Hindi
Supervisor: José Soares

COMERCIAL
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **111**, Janeiro de 1997. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05315-970, fax: (011) 867-3300. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, fax (021) 532-1486 / 532-1583. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038, (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.
dinap.na@email.abril.com.br

ANER **IVC**

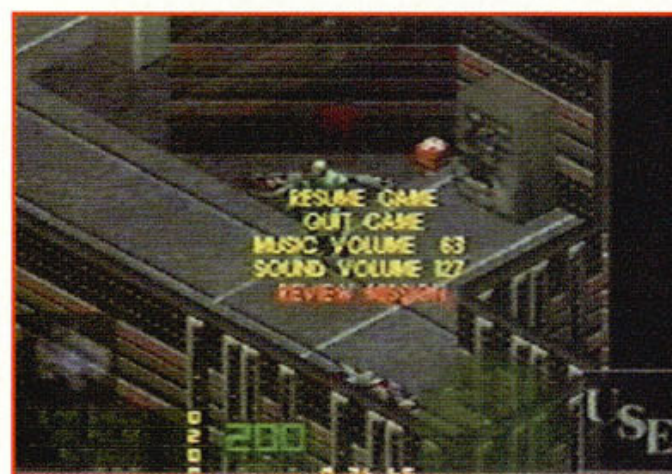
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA EDITORA ABRIL S/A

PLAYSTATION

Tokyo Highway Battle

Porrada de pontos - Que tal detonar na lojinha e comprar os melhores equipamentos? Logo depois do demo de abertura, segure L1 + L2 + R1 + Start + ↓ no segundo joystick até pintar a tela principal. Comece o game e veja no Speed Shop a porrada de pontos que você descolou.

PLAYSTATION

Project Overkill

QUENTE!

Recupere a energia - Quando estiver mal de energia, aperte Start e ilumine (com o cursor) a última opção, Review Mission. Segure ■ e aperte ●, X, ▲. Aí solte ■, segure ● e aperte ■, X, ▲. A palavra "Cheater" aparecerá no alto da tela confirmando a recuperação da sua energia.

SATURNO

Ultimate Mortal Kombat 3

QUENTE!

Menu secreto - Na tela de Trademark (foto), faça a seqüência C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X (ou seja, escreva Crazy Cyrax). Shao Kahn vai dar sua risada macabra avisando que a dica funcionou. Você ganha acesso direto à Mileena, Ermac e Classic Sub-Zero (sem códigos) e ainda aciona o Free Play Mode (créditos infinitos), Fatalities sem tempo de execução e "1 Round Match" (para vencer as lutas num único assalto).

SEGA AND SEGA SATURN ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.
© 1996 WILLIAMS ENTERTAINMENT INC.
ALL RIGHTS RESERVED. ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3.
© 1995 MIDWAY MANUFACTURING COMPANY.
ALL RIGHTS RESERVED.
MORTAL KOMBAT, MK3, THE DRAGON DESIGN AND ALL CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF MIDWAY MANUFACTURING COMPANY
WILLIAMS® IS A REGISTERED TRADEMARK OF WILLIAMS ELECTRONIC GAMES, INC. USED UNDER LICENS.
THIS GAME IS LICENSED FOR USE WITH THE SEGA SATURN ONLY.
UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

SATURNO

Virtua Fighter Kids

Jogue como Dural - Funciona no CD americano ou no japonês! Na tela de seleção de personagem, escolha Akira e faça ↓↑ →, A + ←. Dural é seu!

Jogue como Dural Gold - Na tela de seleção de personagem, escolha Akira e aperte ↓↑ ←, A + →. Bingo! Pegue o Dural Gold!

Jogue como Dural cabeça de peixe - Estranhou? A gente também. Faça a operação para pegar o Dural normal, mas quando for escolher entre o Modo Normal ou Kids Mode, aperte e segure o botão C. Seu Dural ficará transparente como um aquário e com um peixe na cabeça. Vige!!!

Combos mais fáceis - Quer aumentar a potência dos Combos e ainda executá-los com mais facilidade? Então selecione qualquer personagem e, quando surgir as opções Normal e Kids, aperte ↑ dez vezes. Se der certo, surge a frase "Combo Master Mode". Funciona também no CD japonês, mas a frase que aparece é "Tukuuro Master Mode", como indicado na foto.

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
SHOWBIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde
VIAGEM E TURISMO

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 867-3000 - Fax: (011) 867-3300 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Caixa Posta: 4816 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486/532-1583

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 335-8789
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. - Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira - Espírito Santo - Telefax: (027) 324.1174

MEGA/SNES

Ultimate Mortal Kombat 3

Combos estendidos

Rain -10 Hits - Pule reto com HK, HK, HK, LK, HK, ← + HK, HP, HP, voadora e rasteira (somente se o oponente estiver no canto)

Sonya - 8 Hits - Pule reto com HK, HK, HK, HP, HP, ↑ + LP, voadora com HK e rasteira (somente se o oponente estiver no canto)

Kung Lao - 8 Hits - Pule reto com HK, HP, LP, HP, LP, LK, LK, ← + HK

Sub-Zero - 8 Hits - Pule reto com HK, HP, HP, LP, LK, HK, ← + HK, ← + LP + LK + BL, somente no canto

Scorpion - 8 Hits - Voadora com HK, ↓ ← + HP, LP, ← ← + LP, HP, HP, HK, ← + HK

Noob Saibot - 9 Hits - HP, HP, LP, HK , ↓ ↓ ↑, HP, HP voadora e rasteira (somente se o oponente estiver no canto)

Jax - 14 Hits - Pule reto com HK , HK , HK , ← + HP, HP, BL, LP, ← + HP, LP, finalize com → → + LP, (somente no canto), e depois de agarrar o oponente, várias vezes LP

Human Smoke - 9 Hits - LK , LP, voadora com HK, ↓ ← + HP, ← ← + LP, HP, HP, HK, ← + HK

Classic Sub-Zero - 10 Hits - Com o oponente no ar faça, HP, solte um Ground Ice ↓ ← + LK, pule reto com HK, HP, HP, ← + HP, voadora com HK, ← + LP + LK + BL (somente no canto). É bem difícil de executar

Kabal -11 Hits - Voadora com HK, ← → + LK, pule reto com HK, HK, LK, HP, HP, ↓ + HP, voadora com HK, ← ← + HP, e rasteira (somente se o oponente estiver no canto)

Ermac - 8 Hits - ← ↓ ← + HK, HP, HP, voadora com HK, ↓ ← + HP, ← ↓ ← + HK, HP, HP, voadora com HK e rasteira (somente se o oponente estiver no canto)

Kano - 9 Hits - Pule reto com HK, HP, HP, ↓ + LP, ↓ + HP, ande e HP, HP, voadora e rasteira (somente se o oponente estiver no canto)

SNES

Fatalities piratas - Vamos lá galera, dica muito legal, que paralisa as magias e incrementa os Fatais. Para fazer acontecer, o primeiro jogador deve selecionar Shang Tsung e o segundo pode pegar qualquer outro. No terceiro Round, vire Reptile (RUN, BL, BL, HK) e assim que a mensagem "Finish Him/Her" aparecer, solte uma Slow Fire Ball (← ← + HP + HK) e rapidamente faça o MERCY (segure RUN , ↓ ↓ ↓ ↓ e solte RUN).
Se deu tudo certo, a magia de Reptile vai ficar parada na frente do inimigo. Transforme Shang Tsung em qualquer outro personagem e execute seu fatal. Lembre-se de colocar o inimigo o mais próximo possível da magia, pois quando você executa o fatal, o rival deve bater na magia. Funciona com qualquer personagem em que Shang Tsung se transforma.

OBJECTIVA
Bical
FATALITY
Bical
RETRO
AVENGERS